ALIEN HUNGER

A Jump-Start Story for

VAMPIRE™

THE MASQUERADE™

Чуждый голод

Джефф Берри

Создатели:

Автор: Джефф Берри
Разработка: Эндрю Гринберг
Иллюстрации: Дженит Аулисио, Джош Тимбрук, Джон Кобб, Дэррил Миджет
Оформление обложки: Кларк Митчелл
Постановочные фотографии: Эрик Кроснес
Вёрстка: Сэм Чапп
Выпуск: Джош Тимбрук
Карта: Крис Макдонах
Задняя обложка: Крис Макдонах
Логотип: Крис Макдонах

Вампир: Маскарад, Чуждый голод и White Wolf являются зарегистрированной торговой маркой и собственностью компании «Уайт Вулф» (White Wolf). Материалы, напечатанные на этих страницах, являются исключительной собственностью White Wolf, если не было достигнуто предварительных соглашений с автором или художником. Воспроизведение материала целиком или частично запрещается без предварительного письменного разрешения издателя.

Отдельная благодарность:

Бильбо **Джону Бриджесу** за его предположения о том, как мы будем выкручиваться, перепутав его имя в **Клубе «Суккуб»**.

Сорванцу **Марку Рейну•Хагену** за его великолепный подход к решению проблем.

Пройдохе **Стюарту Вику** за то, что не стал живой мишенью.

Благому королю **Весу Харрису** за недееспособность, пока он не добьётся успеха.

Проклятым штанам **Джошу Тимбруку** за то, что показал нам настоящее мужество (и сверкающие пятки).

Гордому папе **Сэму Чаппу** за… ну ты сам знаешь.

Бесколёсому **Тревису Вильямсу** за лекцию о том, что случается, когда одалживаешь вещи родственникам.

«С меня довольно» **Крису Макдонаху** за то, что показал тем старым хрычам, что по чём.

Кризис-блюзу **Келли Норвуду** за то, что взял кабриолет «биг М».

Отдельная-преотдельная благодарность:

КейСи Ланкастеру за настоящие иллюстрации V-Team.

ПОСВЯЩЕНИЕ

Я глубоко признателен V-Team (Марку Мэттью-Симмонсу, Крису и КейСи Ланкастерам, Гаю Уэллсу и Гэйлу Старру) без которых приключение не состоялось бы за неимением игроков.

Привет, мам.

Содержание

Введение.....8
История.....20
Достопримечательности.....49
Персонажи.....59
Игроки.....84

Могилы по веленью моему
Усопших возвращали, разверзаясь,—
Все это силой магии моей...
— Шекспир, Буря (пер. Т. Л. Щепкиной-Куперник)

• • •

Джейкоб Престор лежал на полу с переломанными руками и ногами и не мог ничего поделать — только наблюдать за танцующими и трепещущими вокруг него языками пламени. «Ну почему? — думал он, — Почему именно сейчас? Птенцы, как им быть?» Его мысли обратились к подвалу, который напавшие в спешке пропустили, и тем, кто там вскоре очнётся. Соскальзывая в милосердную тьму, он продолжал думать о них. Беспечный огонь продолжал свой безумный танец вокруг его распростёртого тела…

• • •

Введение

Быстрый старт

Чуждый голод адресован рассказчикам, которым не хватает опыта ролевых игр или которые лишь недавно открыли для себя **Маскарад.** Книга призвана помочь им начать игру с минимумом усилий. Она предназначена для «быстрого старта» хроники без необходимости прорабатывать игровой мир или сюжет. Кроме того, новые игроки смогут не тратить своё время на создание персонажей, а использовать готовые.

Имейте в виду, что в книге сделан акцент на настроении и советах рассказчику. Сам формат **Маскарада** не подходит для распространённых в ролевых играх и уже набивших оскомину историй из серии «убей злодея — спаси принцессу». Истории для **Маскарада** требуют куда более тонкого подхода, в котором определяющим моментом является ускользающая человечность, потеря которой должна дамокловым мечом висеть над персонажами. В связи с этим настроение играет более важную роль в создании надолго запоминающихся историй, чем даже самый оригинальный противник.

Предполагается, что в эту историю будут играть новички, поэтому она обладает линейной структурой. Другими словами, при желании рассказчик может вести игроков напрямую от сцены к сцене. Для абсолютных новичков это может стать наилучшим (и простейшим) способом вести историю.

Вместе с тем эту историю можно рассказывать более свободно: только немногие ключевые события должны происходить по порядку — место остальных определяется игроками и вашим творческим чувством. Однако такой стиль игры требует усилий, чтобы следить за причинно-следственными связями и повисшими сюжетными линями.

Как следствие, история детально проработана и содержит множество инструкций «если игроки делают так, вы можете отреагировать так». Инструкции нужны, чтобы привести группу новых игроков и рассказчиков к взаимному пониманию жанра. Это всего лишь костыли, если они вам не нужны — отбросьте их!

Сделайте себе одолжение — не читайте дальше, если не хотите быть рассказчиком **Чуждого голода**. Если вы прочтёте информацию, предназначенную для рассказчика, то просто испортите себе удовольствие от игры.

Как вести эту историю

Настроение — плоть и кровь этой истории. Постарайтесь вовлечь игроков в разворачивающуюся драму жизни их персонажей. Единая на протяжении всей истории атмосфера — вот что будет выгодно отличать её в глазах ваших игроков. Для каждой сцены есть описание необходимого настроения, а также советы как его вызвать (музыка, которую можно включить во время сцены, действия злодеев и т. д.).

Поддерживать настроение бывает нелегко, а без сотрудничества с игроками и вовсе невозможно. Вам не удастся силой вызвать в них определённое настроение;

его можно создать только совместно с игроками. Имейте в виду, что время от времени необходимо снижать накал страстей, чтобы отдохнуть от напряжения и драмы, а также разнообразить динамические моменты и не сделать их постоянными, а значит — унылыми и монотонными.

Есть пара приёмов, помогающих добиться нужного настроя. Во-первых, держите себя в руках. Если вы смеётесь, то и все смеются. И наоборот, если вы концентрируетесь на истории, то и игрокам будет гораздо легче поступать так же.

Во-вторых, необходимы описания. По ходу истории даны кое-какие рекомендации по этому поводу, однако нужно импровизировать и давать настолько детальные описания, чтобы игроки могли представить описываемую личность или место, но не более. Использование знакомых всей партии образов может стать весьма действенной техникой. Например, обрисуйте бар как очень похожий на один из знакомых всем, а затем подчеркните различия. Таким образом, вы получите единую систему координат.

История пройдёт более гладко, если нехватка знаний у персонажей будет результатом соответствующей нехватки у игроков. Очень просто поддерживать настроение истории, ограничивая выдаваемые игрокам данные. Одним из способов, которым рассказчик может добиться этого — необходимость броска для сбора информации: броски поиска, броски расследования, броски на использование способностей Прорицания «Психометрия» или «Восприятие ауры» и тому подобные. В случае провала без заминки дезинформируйте игроков. По возможности выдавайте им противоречивые сведения. Так они, как минимум, смогут предположить, что один из источников лжёт.

Пишите как можно больше заметок. Игроки будут нервничать, особенно первые несколько сцен, когда на раздумья нет времени. Это ключевой момент: они оставляют улики, которые полиция будет использовать в ходе расследования. Но и позднее заметки необходимы. Точное время события может коренным образом изменить его значение.

Не забывайте о мелочах. В этой истории персонажи только-только получили «дар» вампиризма. Держите это в уме и старайтесь напомнить, что их быт уже не будет прежним. Например, упомяните, что персонажи-мужчины продолжают бриться, хотя у них больше не растут волосы. Подчеркните, насколько живые люди теплее бессмертных. Прерывайте игроков в случайные моменты времени, чтобы описать внешность встречных людей в гастрономических терминах.

В ходе понимания персонажами своей новой, нечеловеческой природы, постоянно напоминайте им о «чуждом голоде». Самое сложное, но в то же время и самое приятное в работе рассказчика — это вызвать в игроках сильные противоречивые чувства и показать им, что выбор действий за персонажа непрост. Например, в окрестностях Денвера нетрудно найти нечеловеческую кровь (см. «опрокидывание коров» на стр. 13), однако постарайтесь убедить игроков, что коровья кровь пресна и непривлекательна. Когда они начинают делать что-то просто ради отыгрыша, и это не сказывается на ходе игры, значит, лёд тронулся. Возвращаясь к примеру с коровами, если игроки решают искать человеческую кровь, так как коровья неаппетитна, значит вы на верном пути. Если они терзаются, принимая это решение, значит, вы добились триумфа.

Поскольку персонажи — неофиты в обществе вампиров, вам выпало ни с чем не сравнимое удовольствие описания вкуса первой крови. Используйте его на полную катушку. Тщательно опишите вкус и чувственное наслаждение, которое вампиры получают от vitæ. Если это человеческая кровь — выложитесь по полной. Не останавливайтесь ни перед чем, чтобы убедить персонажей, что они жить без этого не могут.

Если это кровь животных, скажите, что она хороша. Но обязательно напомните, что человеческая кровь чрезвычайно соблазнительна, и со всей очевидностью покажите, что их беспринципные товарищи питаются гораздо лучше.

Сюжет

В **Чуждом голоде** персонажи сталкиваются не только со сводящим с ума превращением из смертного в бессмертного, но и с ещё более безумной паранойей общества сородичей. Их создал каинит с репутацией властолюбца, их бросили на произвол судьбы в столь непохожем на родной мире и на них начинают охоту все силы тьмы.

Их сир, Джейкоб Престор, был убит до того, как они проснулись для своей первой ночи в качестве нежити, и некому было наставить их в новой нежизни. Это осложняется тем, что ликвидацию Престора организовал сам князь Денвера. Узнав о персонажах, этот могущественный каинит хочет также и их смерти. Между тем, князя обманывает древний вампир по имени Тадеуш, что добавляет в окружающую неразбериху новые краски.

Таким образом, у игроков две первоочередные задачи — самостоятельно освоится с новым бытием и прийти к какому-либо соглашению с князем Денвера.

Стоит упомянуть, что часть представленных в приложении или придуманных игроками персонажей может захотеть отомстить за Становление. В таком случае станет проблемой поиск настоящего виновника. Престор дал Становление, но считал это только временной мерой. Эдвард приказал открыть на Престора охоту, но сделал это по наущению Тадеуша. Так кто же виноват? Престор, Эдвард, Тадеуш, кто-то ещё или вовсе никто?

Глава первая: Обычная ночь пока ещё смертных персонажей прервана бородатым дикарём, который напал на них и притащил в своё убежище. Они просыпаются в подвале дома, стремительно поглощаемого пламенем. Они спасаются из пожара и обнаруживают, что стали заложниками новых кошмарных желаний.

Глава вторая: Свыкнувшись со своим новым состоянием, персонажи обнаруживают, что продолжать жить по-старому становится исключительно сложно. Друзья и близкие заявляют об их пропаже, поэтому персонажи оказываются под прицелом полицейского расследования, а также становятся целью вампиров, убивших Престора.

Глава третья: По мере того, как персонажи узнают жизненно важную информацию о своём положении, им выдаётся шанс перейти в наступление. С новым знанием о том, кем и чем они стали, персонажи могут разузнать что-нибудь о своём сире и обнаружить, что существует возможность излечиться.

Глава четвёртая: Поиск лекарства приводит их к могущественному смертному, который живёт с помощью крови сородичей уже более ста лет. У него не только есть

ключ к возвращению потерянной смертности, но и важная информация о причинах превращения персонажей в вампиров и о древнем зле, вышедшем за ними на охоту.

Что же произошло на самом деле

Луи Пастер (возможно, самый знаменитый химик в истории) родился во Франции в 1822 году, и в 1847 году окончил обучение в Высшей нормальной школе Парижа. Следующие два десятилетия он в должности профессора преподавал во многих университетах химию, а иногда и физику.

В течение этих лет Пастер сделал рывок в области микробиологии. Он опроверг теорию самозарождения, согласно которой низшие формы жизни порождаются неживой материей, и повсеместно распространил пастеризацию. В 1857 году он публикует монографию, в которой утверждает, что за разные виды брожения ответственны различные микробы и что эти микробы — причина множества болезней. Эта работа легла в основу его величайшего вклада в научный мир — микробную теорию инфекции. Теория была доработана в конце семидесятых — начале восьмидесятых годов девятнадцатого столетия и привела к изобретению вакцинации. Средства для открытия Института Пастера учёный получил благодаря вакцинации от бешенства.

Институт Пастера был основан в 1887 году, его первым директором стал сам Луи Пастер. В институте великий учёный познакомился с Жоржем, который пробудил в нём научное любопытство. Казалось, что у Жоржа был природный иммунитет от всех болезней, и Пастер надеялся воспроизвести его.

В свою очередь Жорж надеялся, что Пастер сможет найти лекарство от вампиризма — тяжкой болезни, как он считал, поразившей его. В 1890 году он открылся Пастеру, и они втайне стали изучать проблему вампиризма.

Следующие несколько лет они экспериментировали. Пастер, хотя и был частично парализован из-за инсульта 1868 года, верил, что совершает прорыв под уверенным руководством Жоржа, ставшего лаборантом в Институте. Вместе они создали из крови Жоржа сыворотку, которая вызывала вампиризм. Сыворотка стала первым шагом на пути к созданию противоядия, способного исцелить эту болезнь.

Однако с этого времени здоровье Пастера стало стремительно ухудшаться. Когда стало очевидным, что Пастер скоро умрёт, Жорж оставил надежду и скрылся. Пастер, движимый желанием закончить работу, на которую был способен только он, не сдавался. 28 сентября 1895 года он ввёл себе совместно приготовленную сыворотку. Ночью он умер.

А на следующую ночь ожил вновь… в некотором смысле. Пастер позволил похоронить себя, а затем сбежал из могилы. Он разорвал связи со своей старой жизнью, взяв с собой лишь необходимые для исследований записи. И вновь продолжил поиски лекарства от вампиризма.

Эти исследования случайно привлекли внимание древнего каинита Тадеуша, который увидел в этом угрозу своему существованию или даже существованию вампиров как вида. Тадеуш стал мешать Пастеру и даже попытался уничтожить его. Скрываясь от древнего противника, Пастер вынужден был часто переезжать и менять имена. Постоянные путешествия вкупе с непредвиденной сложностью задачи не позволили ему продвинуться в исследованиях. Со временем учёный приобрёл ряд сторонников и воспользовался их кровью для проведения новых экспериментов.

К сожалению, все его старые друзья пали от рук чудовищного преследователя, и Пастер начал бояться заводить новые знакомства.

В конечном счёте Пастер прибыл в Денвер, где взял себе имя Джейкоб Престор. Тадеуш проследовал за ним и использовал новую тактику: он вошёл во двор князя Денвера, вампира по имени Эдвард, и убедил его, что Престор хочет захватить власть над городом. Скрытный образ жизни учёного убедил Эдварда, бывшего настоящим параноиком, что конкурента необходимо ликвидировать. Тадеуш, получив желаемое, исчез в неизвестном направлении и теперь преследует новые цели.

В последний момент Престор узнал о замысле Эдварда и против собственного желания вынужден был создать новых вампиров для помощи. Он успокаивал совесть мыслью о том, что добьётся успеха в исследованиях и что его помощники станут вампирами лишь на время.

К несчастью, закончив создание птенцов, Престор был атакован убийцами Эдварда и обрёл окончательную смерть, так и не успев объяснить детям свои планы.

Тема

На первый взгляд к нежити нельзя приложить избитую истину, что только изменения постоянны. Вампиры — бессмертные создания, редко испытывающие страх перед смертью, и быстро впадающие в застой. Так же, как их волосы прекращают расти, их действия становятся неизменными и предсказуемыми. И всё-таки эта стабильность не более постоянна, чем затишье перед бурей.

Жертвы угасающей человечности и ненасытного Зверя, вампиры, независимо от своих устремлений, в одну из ночей оказываются посреди ужасающих изменений невероятной силы. Большинство хотя бы знает, что это может случиться, однако в этой истории некому рассказать неонатам об опасностях новой жизни. Внезапно получив способность раскидывать машины голыми руками, персонажи могут обрадоваться превращению. Однако необходимость утолять кровавую жажду быстро покажет им обратную сторону нового состояния.

Таким образом, основная тема **Чуждого голода** — это опасность изменения. Персонажей насильно превратили в чудовищ, и теперь они должны полностью переменить свою жизнь, чтобы уцелеть. Когда они наконец смогут обратить изменения вспять, им придётся решить, действительно ли они хотят отказаться от полученной силы и рискнуть навлечь на себя гнев бессмертного, на руках которого кровь Престора.

Сила является второстепенной темой истории. Наделённые способностями, намного превосходящими прижизненные, персонажи не должны злоупотреблять ими под страхом потери человечности. Вдобавок, только если персонажи будут действовать сообща, они смогут преуспеть. Злоупотребление могуществом в ущерб команде приведёт к гибели всех. Наконец, любой может возглавить группу. Но лидер, злоупотребляющий своими силами, может навлечь на себя всеобщий гнев.

Настроение

Как уже было сказано, в **Маскараде** не место грубым конфликтам. Обычно конфликт основан на медленном исчезновении человеческой природы. Это справедливо и для **Чуждого голода** — настроение мрачное: жизни персонажей рушатся, не-

смотря на все усилия, и чем настойчивее попытки остановить падение, тем очевиднее становится бессилие.

Чувство потери дополняется культурным шоком, который испытывают персонажи, вырванные из комфортабельной жизни и заброшенные в кошмарную кровавую бойню. Всё это даёт богатую почву для ролевой игры.

Кроме преобладающего есть и второстепенное настроение, которое заключается в том, что на месте разрушенной старой жизни зарождается новая. Уничтожив прошлое персонажей, дайте возможность заменить его будущим.

Адаптация истории

Большинству игроков наибольшее удовольствие доставляет собственноручное создание уникальных персонажей. Эта история задумана для игры готовыми персонажами, но нет причин, по которым игроки не могли бы придумать собственных.

На первом этапе подготовки к истории создайте персонажей для всех игроков или используйте готовые. Не забывайте, что стартовые персонажи остаются людьми, пока не получат Становление от Престора. Это значит, что создание персонажей необходимо разбить на два этапа. Вначале с Престором встречаются люди без преимуществ вампирских Дисциплин. Как только столкновение с Престором окончено, создание персонажей необходимо завершить. Итак, на одну короткую сцену (сцену Становления) персонажи — обычные люди. Просыпаются уже полноценные вампиры.

Можно просто позволить игрокам выбрать Способности, Атрибуты, Добродетели, Дополнения и Силу воли. Но не Дисциплины. Если хотят, пусть оставят на их увеличение свободные очки. Другой (потенциально лучший) способ — позволить игрокам полностью создать персонажей с учётом ограничений из следующих абзацев, а в течение первой сцены просто игнорировать Дисциплины.

Из-за особенностей Становления Престора и персонажей, они могут иметь любую родословную. В ходе своих исследований Престор приготовил сыворотки из крови нескольких кланов и ввёл персонажам разные. Так что игроки могут выбрать любой клан.

На этапе создания персонажей будет не лишним условиться об их взаимоотношениях. Эти связи могут быть не очень тесными, но даже в таком случае они полезны. Итак, попробуйте договориться, чтобы все персонажи были связаны друг с другом каким-либо образом, пусть даже через вторые или третьи руки (как это сделать, можно увидеть на примере готовых персонажей). Во-первых, это даст им повод держаться друг за друга: они не чужие друг другу. Во-вторых, это послужит стимулом собраться вновь после разделения. В-третьих, это упростит ведение расследования против них. И наконец, последняя причина носит чисто эстетический характер: если их связывает цепочка событий, выбор Престора станет более осмысленным.

Попробуйте также придумать связь между несколькими персонажами и как минимум одним из людей, оказавшихся вместе с ними в подвале (см. первую главу). В дальнейшем это понадобится, чтобы лучше закрутить побочные сюжетные линии.

Поскольку это начальный сюжет, персонажи ограничены в выборе Дополнений. Они не могут вкладывать очки в Стадо, Поколение или Статус. Они могут взять Мен-

тора, но он вступит игру только по окончании этой вводной истории. Им может стать один из местных вампиров, по ходу истории проявивший к персонажам интерес.

Чуждый голод задуман как стартовая история для пяти новосозданных вампиров. В основном она заключается во вхождении в новую вампирскую жизнь и отстранении от старой человеческой. По этой причине вести историю с уже адаптировавшимися персонажами может быть сложнее.

Однако если вы хотите ввести **Чуждый голод** в существующую хронику это не должно вызвать особых затруднений. Одна из главных тем истории — попадание во враждебное окружение без малейшего понятия о том, как работает местная социополитическая система. Так, например, если персонажи жили в Денвере, перенесите историю в Альбукерке, штат Нью-Мексико. Так или иначе, придётся переместить персонажей с родной территории куда-нибудь ещё.

Основная проблема при использовании бывалых персонажей — необходимость заинтересовать их и поместить в ситуацию, где существующая власть считала бы их «мятежниками».

Способ заинтриговать персонажей во многом зависит от того, кто они и чего добиваются. Если они заинтересованы в исцелении от вампиризма — оставьте игрокам достаточно улик, чтобы вывести на след вампира, который мог изобрести такое лекарство. Если нет, Престор мог сделать одну из последних остановок в родном городе персонажей, а Тадеуш мог организовать на него неудавшееся покушение, привлёкшее их внимание. Потерпев в этом неудачу, князь города, в котором живут персонажи, может послать их от своего имени на переговоры с этим Престором. Количество других возможностей ограничено только вашим воображением.

Из-за свойственной князю паранойи, не составит труда убедить Эдварда, что персонажи угрожают ему. Просто устройте так, чтобы игроки не представились князю по прибытии в город, а остальное уладится само собой.

Даже если персонажи уже исполнены мятежного духа, эта история может раскрыть их бунтарство полностью. В таком случае ввести персонажей в игру будет проще всего.

Денвер, штат Колорадо

Столица штата Колорадо Денвер находится у подножия Скалистых гор. Известный как «город на высоте мили», так как расположен на высоте 5280 футов[1] над уровнем моря, Денвер стоит на пересечении трёх основных федеральных трасс — I-25, идущей с севера на юг, а также I-76 и I-70, идущих с востока на запад. В агломерацию Денвера входит ряд окружающих городов, ещё больше увеличивающих протяжённость городского массива. В центре Денвера, поблизости от пересечения I-25, I-76 и I-70, лежит деловой район. Оттуда мегаполис более-менее равномерно разрастается во все стороны, включая в себя другие города, а в основном пригороды, пока не покроет площадь в двадцать пять миль. Впрочем, легко можно привести аргументы, по которым границы города необходимо отодвинуть ещё на двадцать миль на северо-восток, чтобы включить Боулдер.

1 1 миля = 5280 футов ≈ 1610 м (здесь и далее примечания переводчика).

Население города составляет приблизительно 1,7 миллиона человек, из которых почти 1,2 миллиона живут в пригородах, оставив сам город беднякам и предприятиям. По этой причине центральные районы города страдают от возросшей активности преступных группировок, жестокости банд и перестрелок[2].

За пределами города на востоке находятся фермы и ранчо, а на западе — Скалистые горы. Такое соседство урбанизированных и сельских районов предоставляет вампирам богатые запасы нечеловеческой крови, которую можно достать в случае необходимости или в силу личных пристрастий всего за двадцать минут езды и почти без риска. Более того, даже в черте города во многих домах есть конюшни на несколько лошадей.

Люпины в большинстве своём сторонятся города и окрестных ферм, но вампирам лучше держаться от гор подальше, когда восходит луна. Во время полнолуния отдельные оборотни неистовствуют даже на центральных улицах.

В городе расположено несколько государственных университетов, включая Колорадский университет и Государственный колледж Денвера. Хотя кампусы Колорадского университета есть и в Денвере и в Боулдере, его знаменитый медицинский факультет принадлежит Денверу. Частные университеты представлены в избытке и включают в себя Денверский университет и Колорадскую горную школу, расположенную в соседнем Голдене.

Хотя Денвер нельзя назвать лидером в области искусств, у него есть процветающее театральное сообщество, а Денверский центр исполнительных видов искусства регулярно становится площадкой для гастролирующих актёров. Город служит базой футбольной команды «Денверские мустанги» и их стадиона «Майл-Хай». Открытая арена стадиона и дополняющая его крытая арена Макни́кола находятся в нескольких милях от города прямо по I-25. В отсутствие игр на их площадках проводятся крупные дневные и ночные концерты. Музыкальная индустрия в городе невелика и неоднородна по качеству, но ночью в многочисленных барах и клубах всегда можно найти живую музыку.

В Денвере расположено множество музеев, из которых крупнейшие — Денверский музей искусств и Музей естественной истории. Последний стоит в самом большом парке города, деля его с Денверским зоопарком. В Музее естественной истории есть планетарий, а лазерное шоу, используемое по ночам для рок-концертов, привлекает фанатов со всего города.

Две крупнейшие городские газеты — «Денвер Пост» (Denver Post) и «Роки Маунтин Ньюз» (Rocky Mountain News). Множество газеток издаётся для округа, города, сообщества или узкоспециализированных групп.

Город славится сильной концентрацией наукоёмких производств, особенно в аэрокосмической отрасли. В регионе действуют лаборатории и производственные центры компаний «Болл Аэроспейс» (Ball Aerospace), «Локхид» (Lockheed), «Мартин Марьетта» (Martin Marietta) и множества других. Находящийся в паре минут езды на северо-запад Боулдер — настоящая мекка высоких технологий: выпускники Колорадского университета даже сражаются за рабочие места, лишь бы остаться в городе.

---

2 Имеется в виду стрельба из окон движущегося автомобиля. Это обычное явление на улицах неблагополучных районов американских городов.

Немалую прибыль туристической индустрии Колорадо приносят национальные парки и горнолыжные курорты Скалистых гор. Даже в наши дни легко потерять из виду цивилизацию, всего-навсего проехав пару часов, а затем пройдясь ещё с полчаса.

Но есть у Денвера и другая сторона, неизвестная большинству его обитателей. Мир, где обитают существа, которые почти, но всё-таки не совсем люди. Это мир вампиров.

Денвер принадлежит князю Эдварду, чьё правление считается в вампирском сообществе справедливым. Князь достаточно стар и доволен своим положением. Он ценит сложившийся порядок и ненавидит смутьянов. Два его заместителя также внушают вампирам Денвера немалое уважение. В первую очередь это дон Алонсо де Варгас. Дон Алонсо руководит еженощной жизнью Денвера. Второй заместитель — начальник «полиции» вампирского двора Дюк. Втроём они составляют Совет Денвера.

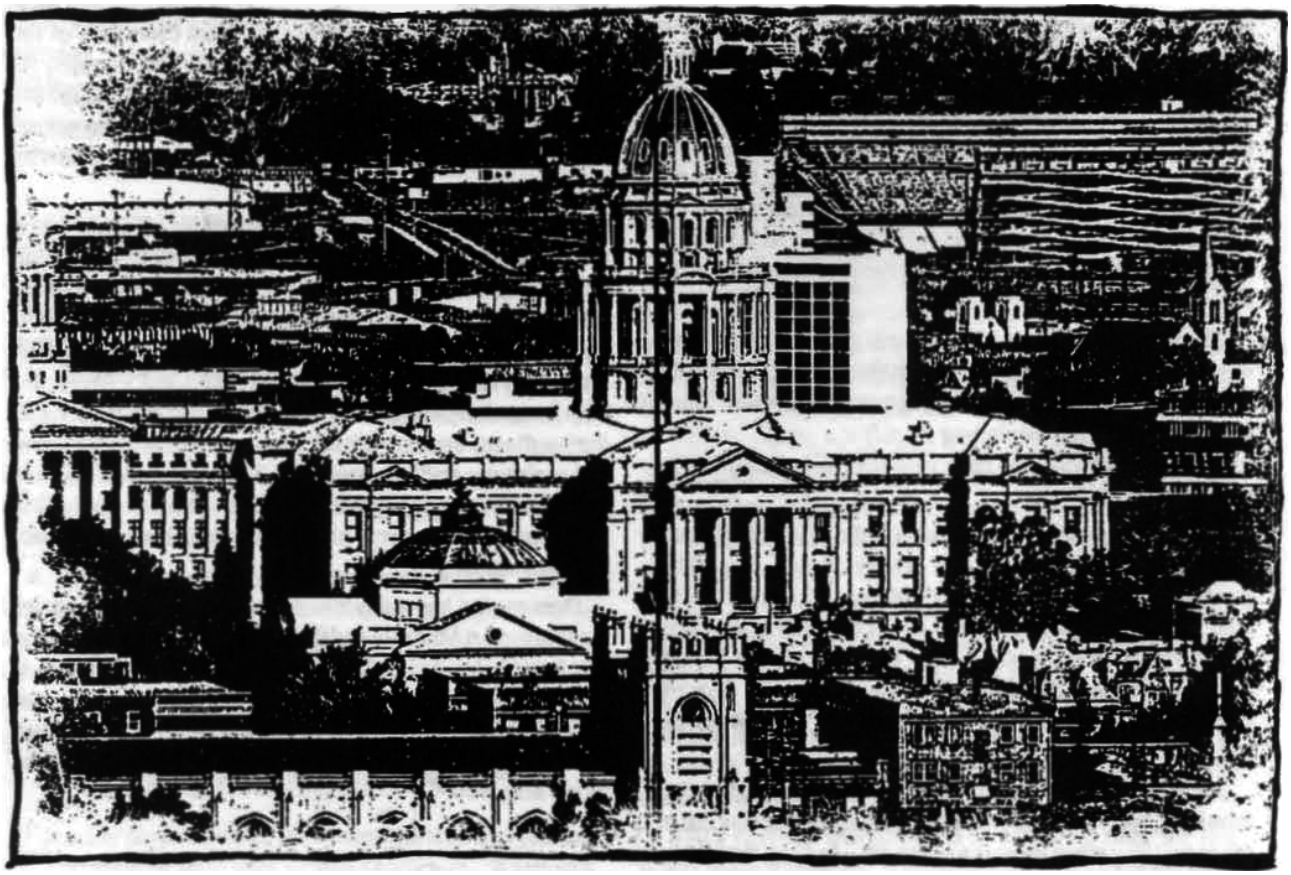
Остальных вампиров Денвера в принципе можно разделить на две категории: Двор князя и независимые.

Тот, кто испытывает потребность в порядке и иерархии или же наслаждается компанией сородичей, входит в двор Эдварда. Они проводят бóльшую часть своего времени в «Бродстрит», их неофициальной штаб-квартире, хотя и свободны в перемещениях. По факту, это аристократия Денвера.

Вампиры, не способные по характеру или склонностям жить при дворе, пополняют ряды независимых. Они не питают к Эдварду особого уважения, но признаю́т его власть, ибо у них нет иного выбора. Каждый независимый вампир, или «инди»[3], заявляет права на определённый район Денвера. Там он охотится, не боясь вторжения, потому что это часть этикета. Взамен они поддерживают этикет тем, что ограничивают себя за пределами своей территории. Территория инди невелика и редко выходит за пределы нескольких кварталов или одного-двух клубов. Эти территории, все без исключения, многолюдны, так что пропажи пары человек никто не заметит.

Двор охотится в оставшейся части Денвера, хотя у каждого сородича свои излюбленные угодья. Территория двора в пересчёте на душу населения во много раз больше, чем у инди. С их точки зрения, это вполне справедливо, так как Денвер принадлежит им, а независимым лишь позволяют в нём находиться.

3 Независимый (*от англ.* indie).



Опрокидывание коров

Опрокидывание коров — это распространённое среди смертных развлечение, которое заключается в том, что глубокой ночью выходят в поле и ищут спящих коров. Коровы спят стоя, поэтому отважные опрокидыватели могут подкрасться к ничего не подозревающему животному и, ну, опрокинуть его. Ошалевшая корова просыпается от падения под дружный смех толкателей (обычно нетрезвых). На самом деле опрокидывание может серьёзно травмировать животное, поэтому мы не рекомендуем этого делать[4].

На жаргоне колорадских сородичей «опрокидывание коровы» означает употребление крови крупного рогатого скота из предместий, что, как правило, довольно просто и безопасно. Скот держат на охраняемых пастбищах, поэтому встречи с оборотнями не слишком часты, но мудрые каиниты редко ходят опрокидывать коров в полнолуние.

Опрокидывание коров особенно часто практикуется вегетариями (теми, кто питается только кровью животных) и нежелающими привлекать к себе лишнее внимание. Для опрокидывания подходит система из книги правил **Маскарада**. Установите сложность 4 и дайте вампиру две кости за каждый час охоты. Провал приводит к серьёзным неприятностям, которые обычно связаны с люпинами, но могут заключаться и в других вампирах, вооружённых до зубов фермерах или полиции. Не забудьте подчеркнуть, что коровья кровь чрезвычайно пресна. Человеческая кровь — отличная еда, бифштекс и мороженое, а коровья — безвкусная овсянка. И всё-таки,

4 На самом деле это городская легенда, так как коровы не спят стоя.

для желающей затаиться нежити, каковой персонажи являются на протяжении почти всей истории, это может стать манной небесной.

История

Воскреснуть из мёртвых — весьма неоднозначное благословение.
Курт Воннегут

Глава первая: Первые ночи

Сцена первая: Нападения

В ночь пятницы Престор похищает персонажей, чтобы они стали его соратниками. Впоследствии он попытается стереть у них память о нападениях. Поэтому, прежде чем отыгрывать каждое нападение, киньте Сообразительность + Хитрость Престора (восемь костей) против Силы воли персонажей, и дайте им сделать бросок Силы воли по сложности 8 для сопротивления. При этом не объясняйте игрокам, что именно они кидают, пусть сделают бросок вслепую. Если Престор в сумме наберёт три успеха, то игрок заканчивает создание персонажа — он не помнит о нападении. Если Престору не удастся набрать столь много, отведите игрока в сторону и отыграйте нападение.

Перед нападением игрок должен описать распорядок дня своего персонажа (чем больше он будет связан с повседневной жизнью игрока, тем сильнее будет шок от перехода к вампирическому существованию). Затем в подходящее время появляется Престор. Нападение происходит, когда персонаж один или вместе с тем, кто тоже должен оказаться в подвале.

Следующие примеры с готовыми персонажами дают неплохое представление о нападениях. Винс и Моника Бельхёрст могут одновременно попасть в засаду после возвращения с театральной постановки — Престор будет ждать в квартире и застигнет их врасплох. Пока Моника будет в другой комнате, Престор одолеет Винса. Когда она придёт на шум, муж уже будет лежать на полу без сознания.

Шока и Терри можно взять вместе или поодиночке на выходе из клуба, и быстро побороть в тёмном переулке. Как вариант, на Терри можно напасть, когда она заработается в офисе допоздна.

В любом случае, Престор будет стараться усыпить свою жертву с помощью Приказа (8 костей против Силы воли объекта и противостоящий бросок Силы воли по сложности 8. Чтобы жертва стала засыпать, достаточно одного успеха). Большинству персонажей нечего противопоставить вампирской силе Престора, поэтому он будет продолжать, пока не преуспеет.

Когда Престор усыпит персонажа, остановите сцену и закончите его создание. Затем перейдите к следующему игроку. К моменту пробуждения в подвале в следующей сцене у персонажей должны быть все выбранные Дисциплины. Сыворотка Престора изменяет часть крови персонажей, поэтому их запас крови равен четырём. Это значит, что хотя они и не умирают с голода, но проголодались.

Во время нападений должна царить атмосфера неожиданности и обречённости. Персонажи не в силах остановить вампирские атаки и очень скоро должны понять,

что находятся в другой весовой категории. Подчеркните скорость и силу их противника. Опишите, как его взгляд подчиняет. Во время первой сцены, но только тогда, не заботьтесь о том, чтобы дать игрокам шанс на успех. Они должны проиграть: без этой сцены вся остальная история не имеет смысла. (Но если вы уверены в своём решении, можете позволить одному из них выжить и стать для остальных смертным спутником).

• • •

У Эмерсона выдался отличный денёк. Дела у банка шли неплохо, а команда поло буквально творила чудеса. Молодой бизнесмен припарковал шевроле-корветт и направился к своему... ну, назвать это домом будет неправильно, а особняком — несколько чересчур. Услышав позади шум, он окликнул: «Виндзор?» Удар был неожидан и силён. Бородатый мужчина, сбивший его с ног, не был Виндзором Мартином, дворецким Эмерсона. Незнакомец впился пронизывающим взглядом ему в глаза. «Теперь спи», — сказал он. Эмерсон, ошеломлённый и растерянный, подчинился и скользнул во тьму.

Маркус Смит-Кернс устало вздохнул и остановил машину, когда посигналивший человек направился ему навстречу. Он опаздывал, но не мог бросить попавшего в беду.

Маркус вышел из машины и направился к незнакомцу. «Эй, проблемы с машиной?» При свете аварийной сигнализации что-то привлекло его взгляд в чужом автомобиле. Что это, нога? Маркус резко поднял взгляд. Незнакомец тоже посмотрел на него и с силой приказал: «Спи, моё дитя». «Нет, я не хочу», — подумал Маркус, но его веки дрогнули. «Спи», — повторил мужчина. Битва была окончена — Маркус заснул.

• • •

Даже если персонаж игрока не помнит о нападении, необходимо отойти в сторону и описать его быт. Чтобы прочувствовать утрату старой жизни, игроки должны знать что потеряли.

Сцена вторая: Огненное пробуждение

После каждого нападения Престор относит потерявших сознание персонажей в потайной подвал своего дома. Также он оставляет в подвале ещё троих — Винса Бельхёрста с Мэвис и Сьюзи Джексонами. Как только персонаж попадает в подвал, Престор вводит ему сыворотку, которая завершит его превращение в вампира, и оставляет, пока изменения не вступят в силу. Он собирался вернуться субботней ночью, чтобы объяснить им создавшееся положение.

В ту же ночь, сразу после захода солнца, Дюк, Эрл и Граф нападают на Престора в его доме. После быстротечной, но жестокой схватки, они ломают ему все конечности и уходят. На прощание они поджигают дом, чтобы замести следы и добить Престора (которому, конечно же, не хватит одних только переломанных конечностей, чтобы умереть).

Вскоре просыпаются персонажи. К этому моменту Престор уже мёртв, и вместе с его смертью Мэвис, Сьюзи и Винс вновь становятся людьми. Это следствие гибели Престора в совокупности с тем, что им была сделана одна и та же инъекция. Введённая им сыворотка была разбавлена сильнее, чем полученная персонажами, и она была теснее связана с Пастером.

• • •

Тьма кругом. Монике Бельхёрст хватило мгновения, чтобы понять — она проснулась не в своей постели. Тьма кругом. И холод. «Эй, — голос прозвучал слабо и в то же время пугающе громко, — Есть здесь кто-нибудь?» Чиркающий звук последовал за вспышкой света, особенно яркой в темноте. Слева раздался стон, и появившаяся из темноты рука затушила спичку. «Ослепить нас захотел?» — спросил владелец руки.

«Нет, но нам нужен свет. Зажгу ещё одну». — Голос показался Монике знакомым. Через мгновение её осенило — коллега по работе? На этот раз вспышка не стала неожиданностью, и в свете спички Моника увидела, что их шестеро, включая её мужа Винсента. Осмотревшись и разглядев кирпичные стены и бетонный пол, она пала духом. Место было ей совершенно не знакомо.

• • •

Настало время вселить в игроков то чувство утраты, которое отличает истории о вампирах. Опишите подвал как тёмный, душный и жаркий. Если у них есть зажигалки или спички, дайте им увидеть, что стены сложены из кирпича и раствора. Тем не менее, когда впервые зажжётся свет, все вампиры с Прорицанием должны пострадать от кратковременной слепоты: их обострённые чувства будут перегружены — опишите это, будто в глаза впиваются кинжалы света. Отметьте, что им холодно и они голодны. Постарайтесь подробно описать людей в подвале с помощью слов, обычно применяющихся по отношению к еде, — аппетитные, сочные и тому подобное. Скажите, что сейчас даже Мэвис выглядит вполне пригодной в пищу.

Не упускайте ни единой возможности подчеркнуть различие между их старой жизнью и новым состоянием. Если у них есть зажигалки или спички, отметьте, что курить не хочется. У них могут быть мятные конфетки или жвачка, но желания есть или жевать не возникает.

Предложите персонажам обсудить дальнейшие планы. Пока они общаются, то тут, то там включайте звуковые эффекты, которые подчеркнут произошедшие с ними изменения. Тихий стук сердца на фоне разговора, например. Найдите причину, по которой кто-нибудь слегка коснулся человека, и скажите, что исходящее от людей тепло сводит с ума.

Попавшие в подвал люди неплохие ребята: почувствовав леденящее прикосновение вампирской плоти, они поделятся тёплой курткой. Помните, что смертные не знают о постигшей персонажей участи и стараются ободрить их в тюремной темноте участливым прикосновением.

Пробуждение в подвале — первая серьёзная возможность для ролевой игры, не упустите её. Попробуйте убедить игроков выпить людей досуха. И вместе с тем приложите все усилия, чтобы вызвать угрызения совести, сделай они так. Добро пожаловать в **Маскарад**.

• • •

Прижавшись во тьме к Винсу, Моника размышляла, что же делать дальше. «Когда же шум перестанет», — подумала она. *ТУК-тук*. *ТУК-тук*. Она была не в состоянии думать, и посреди этого шума и своего голода она не была уверена, что когда-нибудь сможет думать вновь. *ТУК-тук*. *ТУК-тук*. «Эти звуки, это стук сердца?» Винс был таким тёплым и так вкусно пах. Она поняла, что облизывается, и замерла в ужасе. «Что происходит?» — пронеслось у неё в голове.

• • •

Сцена третья: Побег

Люк вверху лестничного пролёта — единственный видимый выход из подвала. Он ведёт в дом, ставший теперь огненной преисподней. Одного прикосновения к люку хватит, чтобы немедленно определить — с другой стороны очень горячо. Жар настолько силён, что при касании необходимо сделать бросок Выносливости по сложности 4 или потерять один уровень здоровья. Если персонажи бросят вызов огненной стихии, люди погибнут почти мгновенно, а вампирам для успешного побега придётся бросать Сообразительность + Атлетику по Сложности 8 каждый раунд, пока не наберётся шесть успехов. Каждый раунд, проведённый среди пожара, а они

проведут там как минимум один, персонажи получают повреждения от огня. Бросайте Выносливость + Стойкость по Сложности 8, но только если у них есть Стойкость. Они теряют по два уровня здоровья в раунд, –1 за каждый успех на броске сопротивления. Если им удастся вырваться из огненного ада, об этом тут же станет известно двору Эдварда, что приведёт к ужасным последствиям (см. вторую главу).

К счастью для персонажей, есть другой способ спастись. Южная стена подвала примыкает к канализации, и она относительно тонка. Кстати, опишите игрокам, что эта стена на несколько градусов холоднее, чем остальные. Если хотите, они могут заметить просочившуюся из-за стены влагу. Если у персонажей будет достаточно света (нескольких спичек будет достаточно) и они обыщут подвал, успешный бросок Восприятия + Бдительности или Расследования по сложности 6 обнаружит слабость стены (персонажи с Прорицанием получают при броске дополнительную кость).

Обнаружив в стене слабину или попытавшись проломить её наугад и набрав в сумме 6 успехов на броске Силы по сложности 7, персонажи разрушат стену. Провал значит, что персонаж ударился о неподатливый кирпич и теряет один уровень здоровья. Этому урону можно сопротивляться, с помощью броска Выносливости по сложности 8.

Персонажам нельзя мешкать, так как горящий огонь вытягивает из подвала воздух. Хотя вампирам всё равно, люди быстро начнут задыхаться (подыщите подходящие звуковые эффекты, чтобы усилить инаковость вампиров). Если персонажи слишком медлят, например, решив переждать пожар или ждать помощи, температура в подвале начнёт повышаться. Вскоре жар станет нестерпимым. Затем они должны будут делать броски Выносливости по сложности 8 или терять по одному уровню здоровья из-за жара. После десяти подобных бросков температура начнёт спадать. Огонь догорел: выжившие могут выйти из подвала на свободу.

Бросьте кость, если они выходят из подвала после окончания пожара. Если выпало 1—7, кто-то (наиболее вероятно, что полицейский) стал свидетелем их бегства.

Если игроки совсем не знают, что предпринять, можно слегка намекнуть им на слабую стену, хотя это оправдано только для новичков. Можно дать им приведённую выше подсказку, описав, что одна из стен прохладнее. Если нужны дополнительные намёки, из небольшого отверстия в кладке может доноситься лёгкий ветерок, который укажет на пустоту с другой стороны.

• • •

В отчаянии Эмерсон колотил по стене. В нескольких футах от него Маркус нянчил в темноте обожжённую о люк руку. Эмерсон ударил ещё раз и замер, вскинув голову. Прислушиваясь, он стукнул по стене. «Да, — подумал он, — похоже на то». Он взволнованно произнёс: «Слушайте! Кажется, за стеной пусто!»

• • •

Сцена четвёртая: Канализация и после неё

Выбравшись в канализацию, персонажи вскоре найдут канализационный люк. Самое время нагнать немного атмосферы. Если люди по-прежнему с ними, продолжайте твердить об их тепле и притягательности и не прекращайте напоминать вампирам о голоде, об ужасающей жажде.

Когда персонажи вылезут на улицу в паре кварталов от догорающего дома, позвольте им распланировать свои действия. Если они ещё не питались, улица предоставит им целый букет возможностей. В нескольких кварталах отсюда понаблюдать за пожаром собралась толпа зевак. Крайне чувствительные вампиры почти чуют запах людей. Если Винс всё ещё с ними, он пойдёт к пожарищу искать представителей власти.

Здесь же ходят редкие пешеходы. Приближающаяся симпатичная женщина, выгуливающая собаку, смотрит на персонажей с жалостью. Она предложит помощь и даже может пригласить к себе, чтобы сделать телефонный звонок. Если вампиры до сих пор не поели, у них начнутся галлюцинации. Сюрреалистически мелькающие картинки женщины в образе хот-дога — то, что нужно. Не уступайте. Добейтесь, чтобы вампиры утолили свою жажду с помощью Мэвис, или Сьюзи, или случайных прохожих.

Ваши цели в этой главе

В ходе первой главы персонажи и не подозревают, что стали вампирами. Игрокам, разумеется, всё известно, но персонажи — современные люди. Они подумают: «Вампиры? Во бред!» Сделайте акцент на отыгрыше, донесите до игроков новые чувства и жгущий изнутри голод. Если они забываются, напомните о разнице между знаниями игрока и персонажа.

При любой возможности подчёркивайте отличие персонажей от людей с помощью новообретённых дисциплин. Игроки с Прорицанием должны получать неестественно яркие описания предметов и так далее. Персонажи должны заметить, что происходит нечто странное, но не понимать, в чём причина. Это должно оставаться загадкой до тех пор, когда кусочки головоломки не начнут вставать на свои места.

Чтобы подчеркнуть вампирскую природу, используйте людей в качестве контрпримера. Люди дышат, вампиры — нет; люди тёплые, вампиры — холодны; людские сердца громко стучат, вампирские сердца не бьются совсем и т. д.

Постарайтесь, чтобы хотя бы один персонаж убил и выпил кого-нибудь, желательно жестоко и при свидетелях. Хорошее убийство заметно украсит полицейское расследование из следующей главы. Если игрокам жалко Мэвис, Сьюзи и Винса, попробуйте уговорить их на убийство прохожего или бездомного, спящего на улице.

Если их в течение всей первой сцены продержали в напряжении, добиться этого будет проще. Всё должно пройти на одном дыхании, чтобы у игроков не было времени обдумать последствия своих действий; это также поспособствует проведению хорошего расследования. Более того, если необходимо, пусть уличный грабитель припрёт одного из бегущих персонажей к стенке и ударит ножом. Введите раненого персонажа в кровавое безумие. Впрочем, с хорошими игроками столь радикальные методы не понадобятся.

Несколько подчеркнуть атмосферу можно с помощью музыки. К примеру, пусть на заднем плане тихо играют «Планеты» или «Ночь на Лысой горе».

• • •

Эмерсон ждал в телефонной будке, пока за ним не приедет Виндзор Мартин. Он увидел женщину с собакой, идущую по улице и бросившую на него предсмертный взгляд. «Уходи», — подумал он настолько твёрдо, насколько сумел. Он почти чувствовал её вкус. Из тени выступил Маркус. Эмерсон не видел лица своего друга, но когда его голова опустилась к шее женщины, Эмерсон понял что произошло. Прежде чем он вновь смог думать, он наполовину открыл дверцу будки. «Нет!» — крикнул он и захлопнул дверь. Затем он медленно со всё возрастающей силой стал погружать руку в металлическую опору. Когда он взглянул снова, на улице осталась только сидящая в ужасе собака.

Когда приехал Виндзор, он нашёл Эмерсона сидящим на улице в пятне света с перепуганным пуделем на руках. Эмерсон встал и Виндзор вздрогнул, когда тот вцепился в него. Его наниматель был бледен, но на краткое мгновение, когда он поднялся, безумный голод промелькнул в его глазах. Эмерсон сказал: «Отвези меня домой и оставь в машине очки». Эмерсон споткнулся о заднее сиденье и упал. «И не разговаривай со мной», — Эмерсон закрыл глаза, но перед его взором всё ещё была склонённая голова Виндзора в красных потёках.

• • •

В конечном итоге всё ещё потрясённые персонажи разделаются с пожаром и его последствиями и подумают о возвращении домой. Вероятно, они разделятся, и каждый направится к себе, чтобы передохнуть от выпавших на их долю испытаний.

Из утренних газет они узна́ют, что ночью сгорел дом, принадлежащий Джейкобу Престору, и что в пламени погиб по меньшей мере один человек. Согласно газетным сообщениям, ведётся полицейское расследование.

Глава вторая: Жизнь после смерти

Меня не пугает смерть.

Жизнь — вот настоящее проклятие.

Джим Джонс, Джонстаун, Гайяна, 18 ноя. 1978 г.

Теперь перед рассказчиком встаёт новая задача — вновь собрать персонажей. Проблема решается в зависимости от обстоятельств первой сцены и личных особенностей персонажей. Собрать вместе готовых персонажей не составит труда.

Первый шаг к объединению — осознание одним из персонажей, что они стали вампирами. Основной кандидат на это — персонаж с самым высоким значением Оккультизма. Среди готовых персонажей это Маркус. Такой персонаж должен как можно быстрее понять и то, что друг без друга им не выжить. Именно он должен стать главным вдохновителем объединения. Это одна из причин, по которой персонажи должны быть связаны друг с другом — чтобы дать им объединиться при необходимости. Если персонаж с наивысшим значением Оккультизма не горит желанием поделиться своим знанием, придётся вам помогать. Объясните преимущества объединения. В случае с Маркусом это преимущества богатства Эмерсона. Если они так и не захотят объединяться, пусть кто-нибудь ещё поймёт, во что они превратились; сконцентрируйтесь на этом персонаже.

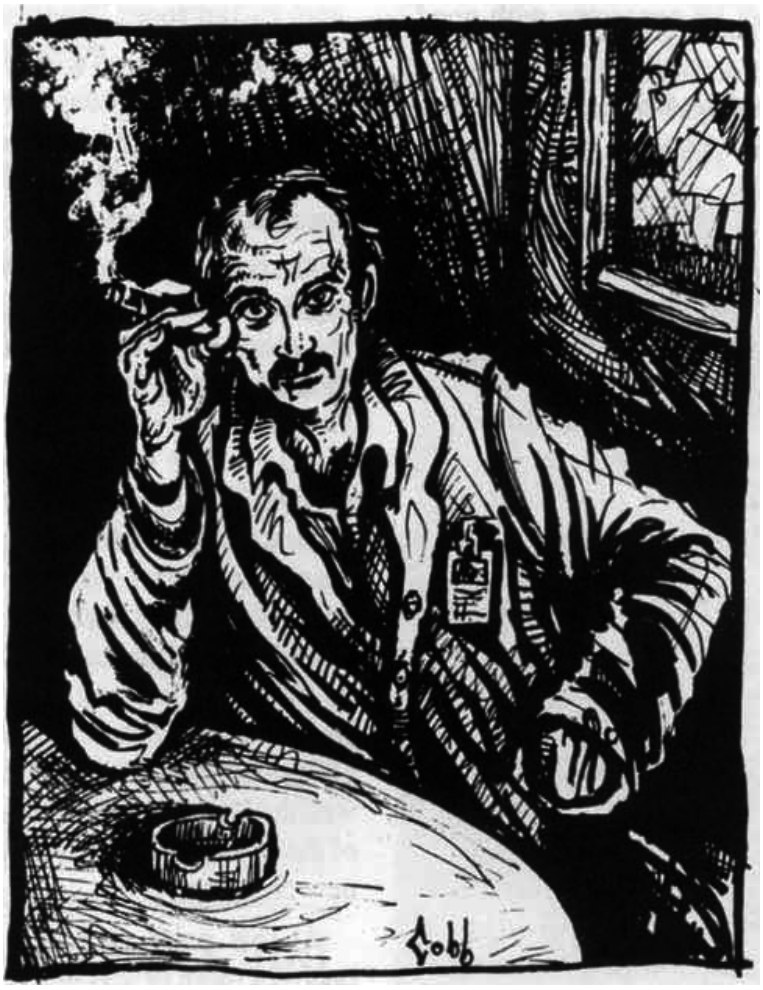
На этом этапе возникает ряд сюжетных линий. Каждый действует более или менее независимо от остальных, хотя творческие и сознательные по своей природе игроки могут найти способ соединиться.

Сцена первая: Полицейское расследование

Полицейское расследование — то, что надо для привнесения в жизнь персонажей чуточку паранойи. Помимо этого, с его помощью легко уничтожить остатки прошлой жизни персонажей и погрузить их в тайную жизнь вампиров. И наконец, оно заставит их работать в команде, чтобы наладить свою жизнь и ускользнуть из рук полиции.

Полиция расследует две, а может быть и три вещи. Во-первых, это убийство Джейкоба Престора и поджог его дома. Во-вторых, о пропаже персонажей было сообщено прямо перед убийством, и это тоже не остаётся без внимания. А если персонажи кого-нибудь убили, это убийство тоже расследуется. Конечно, если у персонажей не было «публичной» жизни в Денвере (например, если они скрывались или приехали из другого города), то расследование может их и не затронуть. Если же их жизни разрушены полученным от Престора Становлением, почти наверняка они окажутся в его центре.

Естественно, если кто-либо из персонажей сообщил в полицию о похищении или сделал нечто подобное, он уже стал частью следствия. В ином случае, нужно определить, насколько расследование затронет персонажа, основываясь на его биографии и поступках. Если у персонажа есть возлюбленный, он, конечно же, заявит в полицию о пропаже и благополучном спасении из бушующего пожара. К примеру, Виндзор сообщит об исчезновении Эмерсона отцу банкира, а тот в свою очередь свяжется с полицией. Сперва Дженни Бингэм будет злиться на Маркуса из-за пропущенного свидания, но когда он не появился и на следующий день, также поставит полицию в известность.



И наконец, если кто-то из попавших в подвал людей выживет, то расскажет полицейским всё что знает. Именно по этой причине желательно связать их с персонажами. Так их легче будет опознать. После рассмотрения всех улик полиции не составит труда доказать, что все персонажи замешаны в деле.

Во главе расследования стоит детектив Уильям Брандт. Детектив чрезвычайно умён, чего, однако, нельзя сказать о его коллегах. Играя Брандта, ориентируйтесь на Коломбо. Попавших под следствие персонажей он допросит лично.

Ведите расследование жёстко. Сделайте первый допрос неожиданностью, и не позволяйте персонажам собраться вместе, если у них действительно не было подходящего случая встретиться и поговорить. Другими словами, попросите игроков не обсуждать игру, пока идут полицейские допросы. Отведя допрашиваемого игрока в отдельную комнату, задайте ему перца и сделайте заметки. Повторите эту процедуру с каждым подозреваемым персонажем. Если они соберутся впоследствии, чтобы придумать ложную историю, будет слишком поздно. Запомните две вещи. Первое: разделяя их, не давайте остальным услышать чужой рассказ. Второе: не давайте ещё не допрошенным игрокам придумать складную историю.

Затем просмотрите свои записи и приготовьтесь использовать несоответствия. Найдите все различия в показаниях и уличите игроков во лжи. Не задавайте важных вопросов напрямую, ходите, так сказать, вокруг да около (см. пример).

Полицейское расследование займёт несколько дней и у персонажей будет время, чтобы перестроиться и выработать план. Главное для них — не разлучаться друг с другом даже в самом отчаянном положении.

• • •

— Извините за беспокойство, мистер Уилкершир, — Брандт огляделся по сторонам, — но это происшествие заставляет нас быть несколько докучливыми. А неплохо вы здесь устроились.

— Спасибо, детектив, — Эмерсон попытался смотреть на этого невысокого помятого человека не столь испуганно, — Не желаете выпить?

— Нет, благодарю вас, я при исполнении. Таковы правила. — Детектив как будто оправдывался, — Не могли бы вы ответить на парочку вопросов?

Он вытащил из кармана блокнот и, растерянно похлопывая по всем карманам, стал искать ручку. Через несколько мгновений Эмерсон предложил ему свою.

— Ох, спасибо ещё раз, — Брандт потёр лоб, — Хм, какой у вас размер обуви, мистер Уилкершир?

— 9 C [42 узкий], — несколько растерянно ответил Эмерсон.

— Замечательный размер. Лично я ношу 7 D [39,5 нормальный], постоянно приходится делать на заказ, понимаете ли. Скажите, пожалуйста, какая обувь была на вас в ночь пожара?

— Дайте подумать… меня похитили после того, как я переоделся в клубе. Так что на мне должны были быть кроссовки «Найки».

— Полагаю, что вас не затруднит показать их, не так ли, мистер Уилкершир?

— Разумеется, — Эмерсон поднялся наверх, заглянул в шкаф и начал перебирать обувь. Когда он потянулся за кроссовками, те оказались скользкими от крови. Он вернул окровавленные кроссовки на место и вытащил точно такую же пару, только другого цвета и без кровавых пятен. Затем он вернулся в гостиную.

— Вот они, детектив.

— Отличные кроссовки. Вы богатый человек, мистер Уилкершир, и мне кажется, что у вас не одна пара обуви, может быть есть даже точно такие же как эти, верно? Итак, как давно вы знаете мистера Маркуса Смита-Кернса?

• • •

Возможные решения:

Эта сцена может завершиться несколькими способами.

Во-первых, персонажи могут замести следы столь умело, что не вызовут подозрений. Впрочем, это маловероятно. Если вы давили на них достаточно резко, расследование должно привести как минимум к вызову в участок и допросу. Сама мысль о том, что придётся провести в полицейском участке даже незначительное время, способна заставить любого уважающего себя вампира сбежать в поисках укрытия. Арестантам не дадут проспать весь день и бодрствовать ночью.

Гораздо более вероятно, что игроки решат уйти в подполье, избавившись от «смертной» жизни или просто забросив её, и стать созданиями ночи. Приняв такое решение, они сталкиваются с выбором: либо многие годы бегать от полиции, либо сделать что-нибудь с преступлением, в которое они оказались втянуты. Если подумать в этом направлении, становится ясно, что вампиру гораздо проще подде-

лать свою смерть, чем смертному. (В ходе тестирования этой истории, вампиры подделали смерть, просто вырвав достаточное для опознания по стоматологическим картам количество зубов и устроив автомобильную аварию). Можно обвинить в своих преступлениях кого-нибудь другого. Например, подвергнуть Доминированию слабовольную пешку, чтобы она взяла вину на себя.

Успешность этих замыслов в значительной степени зависит от отношения рассказчика к этой сюжетной линии. Если она вас особо не заботит — пусть игроки с лёгкостью отведут подозрения или сымитируют смерть. В ином случае, заставьте их потрудиться.

Удостоверение личности

Скорее всего, персонажам понадобятся новые паспорта. Это не проблема, если они придут к взаимопониманию с Эдвардом. Он поможет полностью приспособиться к вампирской жизни, включая поддельные документы, которые легитимируют новую личность.

Однако если с князем они не поладят, или если удостоверение понадобится раньше, возникнут некоторые трудности. У персонажей есть два основных пути: подделать самим или найти специалиста.

Если они решат подделать документы самостоятельно, используйте правила из **Маскарада** со сложностью 5 для первого броска и 7 для второго. В этом случае лучше рассказчику сделать бросок лично. Персонажи могут оценить качество поделки только приблизительно, пока не испытают её. Если они наберут только один или два успеха, скажите, что подделка вышла довольно дрянной. При трёх-четырёх успехах удостоверение выглядит недурно, а при пяти и более — впечатляюще. Если они провалят бросок, пусть считают подделку безупречной, в то время как любой сможет их разоблачить.

Если персонажи решат обратиться к мастеру, делающему поддельные удостоверения, его придётся поискать. Для этого нужно сделать бросок Восприятия + Знания улиц по сложности 6. Поиск займёт всю ночь, но всего лишь двух успехов достаточно, чтобы найти мастера, делающего почти идеальные удостоверения.

Сцена вторая: Ангел Тони

Спустя два дня персонажи, которые часто выходят на улицу, должны сделать бросок Восприятия + Скрытности по сложности 8. В случае успеха у них появляется смутное ощущение, что за ними следят. На четвёртый день после пожара Тони покажется открыто. Он собирается встретиться со всеми персонажами одновременно, но если это невозможно, будет разговаривать с самой многочисленной группой.

Тони появляется эффектно. Он заблаговременно разведает всё с помощью Астральной проекции и поэтому сможет проскользнуть мимо охраны и сигнализации. Прокравшись внутрь и улучив момент, он бросит краткую ремарку. Завладев вниманием, Тони изречёт нечто вроде: «*Вы хотите свести счёты с жизнью или действительно настолько наивны?*»

Во время последующей беседы он не скажет о себе ни слова, игнорируя все вопросы о своём возрасте и способностях. Вместо этого, он попытается вытрясти

из персонажей всю возможную информацию. Больше всего он интересуется их происхождением и целями. В обмен он предложит им экспресс-курс вампиризма.

Если персонажи всё ещё цепляются за свои прошлые жизни, он жёстко выскажется по поводу сближения со смертными и скажет, чтобы они выбросили это из головы. Он скажет: «*Теперь года для вас — ничто. Если не облажаетесь, то проживёте столетия. Пора начать мыслить этими категориями*».

Тони даст им основную информацию о вампирах, возможно, уже известную игрокам, но вряд ли — персонажам. «*Вы знаете основы: огонь и солнечный свет убивает и калечит. Но вы можете не знать, что кол, воткнутый в сердце, ничем не лучше. Кол не убьёт, но ты не сможешь пошевелиться. Ты будешь умирать с голоду. Выбирая между огнём и голодом, я выберу огонь*».

«*Но есть кое-что похуже голодания. Трижды выпив крови другого вампира, вы привяжетесь к нему так, будто в жизни нет никого и ничего важнее*».

Если спросить вампира, зачем он всё это делает, он скажет, что ему любопытно, а помогает он со скуки. По его словам, бессмертный может себе это позволить. Если его спросить, он подтвердит, что Престор мёртв.

Он также может сказать — если его спросят — что вновь стать смертным можно разными способами, но они упустили самый простой. «*Молодой сородич может стать человеком, если умрёт его Сир. Мои соболезнования*».

И наконец, он предупредит их, что большинство вампиров не слишком радо молодым сородичам, поэтому они должны залечь на дно и, увидев другого вампира, немедленно уходить.

Прямо перед уходом он сообщит, что кое-что предпримет и попробует разузнать, что происходит с остальными вампирами Денвера, особенно в отношении персонажей. Он предложит встретиться через два дня в «24-ом диоцезе», ночном заведении, которое он называет «*своей территорией*».

В назначенный день Тони появится и сообщит, что всё ещё работает над этой проблемой, и что персонажи должны держаться в тени. Он скажет, что свяжется с ними через несколько дней.

На следующий день (если это ему ещё не известно) Эдвард, благодаря связям в полицейском участке и специалистам-прорицателям своего двора, узнает о существовании персонажей. Полицейские сообщат, что в подвале были люди, а вампиры

• • •

Эдвард сидел в задней комнате, погрузившись в раздумья. «Судя по всему, этот мятежник Престор наплодил мусора. По крайней мере, по словам Рейчел. Всё запутывается ещё сильнее», — думал Эдвард. — Дюк? — он говорил тихо, но почти моментально в открывшуюся дверь вошёл огромный вампир.

— Да, сэр? — Дюк стоял абсолютно спокойно, так спокойно, как может стоять только мертвец.

— Передай мои слова: потомство Престора предано анафеме. Любой может убить их, однако, если они сдадутся, их надо пощадить и привести ко мне. Проследи за этим.

— Есть, сэр. — Дюк повернулся и вышел так же быстро, как и вошёл. Эдвард несколько успокоился, ведь Дюк был лучшим. Теперь это только вопрос времени.

• • •

подтвердят, что это были сородичи. А значит, с этой ночи начинается преследование.

Через день Тони оставит для персонажей сообщение у бармена «24-го диоцеза». Сообщение гласит:

«*Ребята, у вас проблемы. Парень по имени Эдвард, местная большая шишка, хочет, чтобы вы умерли… насовсем. Держитесь подальше от принадлежащего ему клуба «Бродстрит» и его дома 654 по Маунтин Крест вдали от 93 трассы. Увидимся в воскресенье в полночь. Тони*».

К несчастью, Тони зашёл слишком далеко, и вскоре после того, как он оставит сообщение, его схватит Эдвард. Князь привезёт его к себе домой в уже упоминавшийся Маунтин Крест, 654 и допросит с пристрастием. После того, как Тони выдаст всю возможную информацию, его казнят. Соответственно, он не сможет появиться на назначенной на ночь воскресения встрече.

Если игроков озаботит отсутствие Тони, и они попробуют отследить его передвижения, то в «24-ом диоцезе» можно найти одну из любимиц Тони по имени Кэнди. Она расскажет, что в последний раз Тони был в диоцезе несколько ночей назад. Если игроки сопоставят время, то поймут, что именно в ту ночь он оставил бармену сообщение.

Сцена третья: Ищите, и обрящете

Если игрокам покажется, что они плутают во тьме, они могут попытаться что-нибудь узнать о своём новом состоянии и положении. Большинство сведений из других источников не известны персонажам, некоторые могут остаться неизвестными навсегда, но есть и те, которые легко обнаружить.

В этой сцене перечислены некоторые из множества тем, которые могут заинтересовать персонажей. Все они уже рассмотрены в другом месте, поэтому упоминаются лишь вскользь. Когда будете выдавать игрокам иные сведения, ориентируйтесь на объём данных из этой сцены. Доступная информация не падает им на голову, нет, они должны пойти и добыть её!

Методика

Объём полученной информации зависит от числа выпавших при броске успехов. Персонаж, желающий повторить исследование, затрачивает столько же времени, но полученные при первой попытке успехи не сохраняются. Чтобы получить информацию уровня трёх успехов, надо набрать три успеха на одном броске костей.

Джейкоб Престор

Персонажи могут заинтересоваться Престором: кто он такой, им не известно, а сам он уже ничего не расскажет. Поэтому персонажи могут попытаться узнать о нём традиционными способами.

Они могут попробовать поговорить с его соседями, чтобы узнать про его привычки и гостей. В этом случае на каждую попытку потребуется весь вечер, так как люди обычно не готовы отвечать на вопросы поздно ночью. Каждый персонаж, если пожелает, может попробовать добыть информацию, но только один раз. Они могут выбрать любой из методов, но результат от этого не изменится. Сложность равна 6, хотя очень хороший задуманный и отыгранный разговор может снизить её до 5.

Вот некоторые из тактик, которые они могут использовать: Манипулирование + Хитрость (соврать хоть что-нибудь в надежде, что сработает), Обаяние + Эмпатия (представится обеспокоенными друзьями или близкими), Манипулирование + Запугивание (запугать соседей), Внешность + Этикет (произвести на соседей неизгладимое впечатление, в духе «*неважно, почему я об этом спрашиваю, просто расскажите, ибо я выгляжу потрясающе*». К этому броску можно добавить точки в Дополнении Слава), Обаяние + Бюрократия (убедить соседей, что они работают на госорганы), Сообразительность + Интеллект (сказать правду, более или менее, т. е. представиться кем-то вроде следователя).

Вы можете либо сразу рассказать игрокам о возможных бросках, либо (что лучше) выслушать их рассказ, а затем решить, какой из вышеперечисленных бросков подходит лучше всего. Упомянутый ниже блондин — Роджер Ливерман. Если они решат узнать больше о номерном знаке, то сделав бросок Интеллекта + Бюрократии по сложности 5 и набрав не менее двух успехов, а также потратив три часа на исследования, узнают имя Ливермана.

1 успех	Престор — добропорядочный человек и хороший сосед.
2 успеха	Он довольно странный: редко выходит из дому и почти не принимает гостей.
3 успеха	Время от времени к нему приезжал только какой-то блондин на ягуаре.
4 и более	У ягуара был номерной знак «НАУКА», сделанный на заказ.

Финансовое положение

Чтобы разузнать о финансах Престора, игрок должен бросить Интеллект + Финансы по сложности 6. Это будет настоящим расследованием, включающим походы в библиотеку, телефонные звонки и тому подобное. Если персонажи придумают действительно гениальный план, снизьте сложность до 5.

1 успех Деньгами Джейкоба Престора управлял уважаемый денверский брокер Эйнсли Уитман.

2 успеха Два года назад Престор дал Уитману полмиллиона долларов для инвестирования и с тех пор жил на проценты.

3 и более Деньги перечислялись со счетов в швейцарских банках. Вдобавок к этому, Престор получил рекомендательные письма от двух видных бостонских юристов. У Престора есть банковская ячейка в Объединённом Национальном Банке Денвера.

Эдвард Вильямс

Эдвард, как основной антагонист в течение большей части истории, вполне может оказаться объектом тщательного изучения. Причём можно узнать как о прошлом Эдварда, так и о его нынешнем положении.

Финансы

Проводится бросок Интеллекта + Финансов по сложности 6. Как и в случае с исследованием финансов Престора, на поиски требуется время, как это описано в правилах игры про исследование. Хороший план снова снизит сложность броска.

1 успех Эдвард Вильямс — весьма успешный управляющий клубом «Бродстрит».

2 успеха На самом деле он владелец клуба, который арендовал помещения на пять лет.

3 и более Вообще-то, сказать, что он богатый — ничего не сказать. У него очень, очень много денег.

Прошлая жизнь

Знание о прошлом Эдварда может пригодиться персонажам. Совершается бросок Интеллекта + Расследования; сложность 7.

1 успех Пятнадцать лет назад он приехал из Лас-Вегаса.

2 успеха У него куча денег, которые он вложил в «Бродстрит».

3 и более Кое-что в его биографии выглядит неправдоподобным, искусственным.

Полицейское расследование

Также персонажи могут заинтересоваться полицейским расследованием, как по делу о поджоге (пожар в доме Престора), так и в случае убийств, в которых оказались замешаны. Информация по поджогу дана ниже; для преступлений персонажей просто сделайте похожие таблицы.

Персонажи должны обладать хоть каким-нибудь доступом к полицейским записям, чтобы иметь возможность сделать бросок. Они должны были служить в правоохранительных органах в прошлой жизни, либо иметь в них связи. Значение Связей в два и больше станет достаточным основанием для броска. Если ничем таким персонажи похвастаться не могут, не менее трёх успехов на броске Манипулирования + Бюрократии по сложности 6 даст персонажам доступ для проведения одного круга расследования.

По делу о поджоге необходимо сделать бросок Интеллекта + Правоведения, все оговорки, касающиеся исследования Престора, применимы и здесь. Сложность равна 6, но опять-таки хитроумный план её снизит.

Дело о поджоге

1 успех	Это и в самом деле поджог, а не случайный пожар.
2 успеха	Найденное тело предположительно принадлежит Престору, хотя от него осталось слишком мало, чтобы провести какую-либо экспертизу.
3 успеха	Кое-что свидетельствует, что в этом были замешаны три человека, известные только как Дюк, Эрл и Граф. Также есть свидетельства, что когда соседи заметили пожар, место преступление покидал светловолосый мужчина.
4 и более	Известно, что Дюк, Эрл и Граф ошиваются в клубе «Бродстрит». Вдобавок, если игроки убили кого-нибудь в ночь пожара возле горящего дома, эти трое и блондин будут подозреваться и в этих убийствах.

Прочёсывая улицы

Персонажи, знакомые с уличной жизнью, могут захотеть прошерстить подворотни и посмотреть, что они смогут раскопать по ряду вопросов.

«Бродстрит»

Если персонажи знают о «Бродстрите» (от Тони, например, или расследовав дело о поджоге), они, конечно, могут посмотреть, что о нём известно. Персонажи с Музыкой или Знанием улиц могут сразу же бросить Интеллект + эту способность по сложности 8. Кроме того, они могут попробовать спросить людей на улицах, чтобы узнать больше. В таком случае они могут бросать Манипулирование + Музыка или Знание улиц по сложности 6.

1 успех	«Чумовой клуб, чувак!»
2 и более	Принадлежит Эдварду Вильямсу, играющему в местной группе Seventh Son.

Seventh Son

Эта вампирская группа регулярно выступает в «Бродстрите», а по временам и на других площадках. Бросок Интеллекта + Музыки по сложности 8 позволит персонажу перечислить имена участников группы по памяти; в противном случае, бросок Сообразительности + Музыки или Знания улиц по сложности 7 позволит быстро это выяснить. Впрочем, можно просто позвонить в «Бродстрит» и узнать напрямую.

Группа состоит из Эдварда Вильямса (соло-гитара и вокал), Джейсона Доджерса (бас), Карен Мауве (перкуссия), Лесли Бут (клавишные, духовые и вокал) и Лесли Уилкса (гитара).

Дюк, Эрл и Граф[5]

Персонаж со Знанием улиц, потративший несколько часов на выслеживание любого из этой троицы, обнаружит при броске Сообразительности + Знания улиц по сложности 6, что на улицах про них говорят только одно: «Не связывайся с ними».

Если набрать три успеха, выяснится, что эта тройка ходила вокруг и спрашивала про блондина, который мог что-то украсть.

Сцена четвёртая: Охотники

Эта побочная сюжетная линия рассказывает об усилиях князя Денвера по поимке и уничтожению персонажей, которые он предпринимает, узнав об их существовании.

Едва только Эдварду становится известно о персонажах, начинается преследование. Князю понадобится некоторое время для понимания, что персонажи разгуливают по Денверу, если только они не выдадут себя по глупости и не спаслись, выбежав из горящего дома. В крайнем случае Эдвард узнает о неонатах от Тони.

С этого момента дела приобретают скверный оборот, и для персонажей настают тяжёлые времена. Вампиры Денвера, формально подчиняющиеся Эдварду, получают лицензию на убийство. Чтобы отразить это в повествовании, держите в голове несколько вещей.

Во-первых, если персонажи сами заявятся на вампирское сборище, то беды не миновать. В ином случае бросайте кость каждую ночь: если выпадет единичка — у них неприятности. Если вампиры не особо скрывались (много перемещались с места на место, питались без разбора и т. д.), поднимите вероятность до 2 или 3 из 10.

• • •

Скука одолела Шока и Терри. Как и велел Тони, они держались подальше от «Бродстрита», а заодно и от «24-ого диоцеза» (на случай, если за ним следили). Поэтому они пошли в любимый клуб Шока «Рыбьи штаны».

Всё было просто замечательно, пока толпа на мгновение не расступилась, и Шок не увидел на площадке рыжую девушку, тоже заметившую его. «Проклятие. Терри, сматываемся. Быстро!»

Терри удивилась: «Что случилось?».

— Я только что видел вампира и думаю, что она меня заметила. — Не успел он договорить, как Терри уже двигалась к машине.

Шок открыл для Терри дверцу машины и направился к стороне водителя. После недолгой возни с замком, дверца поддалась. Внезапный удар заставил её закрыться вновь. Рыжеволосая девушка улыбнулась ему. «Привет», — сказала она и вытянула руку. За считанные секунды на ней выросли когти. Девушка снова улыбнулась и полоснула Шока по лицу.

Потерявший ориентацию Шок ударил в ответ изо всех сил, но тщетно; ситауцию переломила только подошедшая на помощь Терри. Через пару секунд рыжеволосая девушка, выругавшись, отступила. Вдруг она пропала, и на её месте появилась гигантская летучая мышь, улетевшая в ночь. Шок и Терри остались в одиночестве.

• • •

5 Забавная игра слов. Дюк и Эрл — это не только имена, но и слова, обозначающие титулы герцога и графа.

Основная проблема, с которой могут столкнуться персонажи, — вампир-другой, собирающийся их уничтожить. По возможности устройте драку так, чтобы обе стороны могли сбежать: предполагается заставить игроков понервничать, а не убить их протагонистов. Не полагайтесь только лишь на кости, если вы чувствуете, что пришло время персонажам познакомиться со своими сородичами, пусть они выйдут на сцену.

С другой стороны, если они так и не воспользовались ни единой возможностью для исследования, не помешает дать им пленника для допроса.

Если вы решите подтолкнуть развитие сюжета с помощью пленника (самая крайняя мера, если ничто другое не помогает), рекомендуется использовать Босвела. Парень считает себя неудержимой машиной разрушения, и он на самом деле хорош. Однако совместных усилий трёх или четырёх персонажей должно быть достаточно, чтобы одолеть его. Попав в плен, он легко расколется и под давлением выдаст следующую информацию (естественно, монолог можно подправить в случае необходимости).

«Князь Эдвард — ну он типа управляет городом — хочет избавиться от вас. Эдвард не любит тёмных лошадок, а вы, парни, тёмные лошадки. В его городе либо подчиняешься ему, либо становишься покойником. Так что он хочет разобраться с вами да побыстрее. Ему наплевать, сдохнете вы, исчезнете или сдадитесь, но так он этого не оставит».

Как вы видите, Босвел пытается найти что-то вроде компромисса. В доступной форме он обрисовывает игрокам возможный выбор. Будем надеяться, что это им не понадобится, но всё может быть.

Возможные решения

Как и говорил Босвел, есть три основных пути разрешения сюжета: война, капитуляция или бегство.

Хотя война — выбор, который многие сделают не раздумывая, скорее всего, это приведёт к преждевременному окончанию хроники. Причём игроки, с большой долей вероятности, проиграют. Убедитесь, что они заблаговременно получат подсказку о древности и могуществе противников, их числе и коварстве их лидеров. Если игроки упорствуют, поставьте их на грань гибели, чтобы убедить в том, что они играют с огнём. Если им этого мало — действуйте без жалости. Будьте справедливы с игроками, но также будьте справедливы и с вампирами Денвера.

Сдача в плен или заключение мира, вероятно, является лучшим выбором. Всё, чего желает Эдвард, это быть уверенным, что персонажи не выступят против него. Если игроки параноидальны (а так часто и бывает), убедить их в этом может стать непростой задачей. Чтобы справиться с ней, постарайтесь заставить их взглянуть на ситуацию с точки зрения Эдварда. Вдобавок, игроки могут выяснить, что в эту вендетту князя втянули обманным путём. В таком случае, намекните, что он может отблагодарить за раскрытие заговора.

Если вампиры придут на встречу с князем и поклянутся, что не ищут власти, им придётся убедить его. Имейте в виду, что Эдвард за свою долгую жизнь стал изрядным параноиком. Он может потребовать, чтобы персонажи выпили его крови, прежде чем он позволит им жить. Учитывая, что Тони предупредил их о последствиях пи-

тья крови, они вполне могут и не согласиться. В таком случае, они могут попытаться уговорить князя (Сообразительность + Эмпатия по сложности 8), но только в том случае, если они действительно могут сказать нечто, что, по-вашему, могло бы тронуть властителя-параноика. Если переснажам не удаётся убедить князя в своей невиновности, он может потребовать, чтобы они покинули город под страхом смерти.

Если игроки убедят Эдварда в своих добрых намерениях, то он с радостью поможет им влиться в сообщество вампиров. Он обучит их традициям вампиров и расскажет про Камарилью. Под конец он предостережёт их от нарушения Маскарада. А если им когда-нибудь удастся убедить Эдварда, что Тадеуш обвёл его вокруг пальца, сделав убийцей, то они приобретут сильного союзника в борьбе с этим древним вампиром.

Бегство — вполне разумный выбор, так как Эдвард не собирается преследовать их за границами своей сферы влияния. Едва они покинут окрестности Денвера, интерес Эдварда к ним пропадёт. Впрочем, персонажи вряд ли сделают такой выбор, так как останется слишком много незавершённого.

Если у вас хорошие игроки, они потратят изрядное количество времени, выбирая решение. Тут необходимо сыграть адвоката дьявола. Подчеркните позицию Эдварда. Всё, что ему известно, это наличие группы вампиров, устраивающих беспорядок в его городе. Не будь они врагами, разве не поговорили бы они с ним? Попытайтесь убедить их, что встреча с Эдвардом не обязательно приведёт к гибели, но постарайтесь сделать это настолько ненавязчиво, будто они сами так решили.

• • •

Эдвард глядел на пятерых вампиров с изумлением:

— Почему? Почему я убил Престора? Да потому что он мятежник а я не потерплю мятежа!

Я видел войну. Я видел тела людей, валяющиеся на улице и гниющие, так как некому было их хоронить. Видел пепелища на месте деревень, чьё население было вырезано под корень. И я не хочу снова увидеть это в моём городе.

Я прошёл через революционный террор и не допущу его повторения любой ценой. Престор замышлял восстание и гражданскую войну и поэтому мёртв.

Но теперь вы приходите ко мне и клянётесь, что и не помышляли о бунте, и поэтому я принимаю вас. Не поднимайте восстания, и можете законопослушно жить в моём городе, сколько пожелаете.

• • •

Чем бы ни завершилась встреча с Эдвардом, когда они соберутся уходить, он спросит невзначай: «Кстати, а кого из вас заметил Дюк, когда вломился в особняк Престора?»

Разумеется, персонажи не имеют ни малейшего представления, о чём говорит князь. По словам Дюка, кто-то изнутри особняка видел, как он проник внутрь. Дюк уверен, что это был не Престор. А так как других идей не было, князь решил, что это кто-то из персонажей.

Когда персонажи засвидетельствуют, что не имеют об этом ни малейшего понятия, князь попросит Дюка рассказать историю целиком. По словам Дюка, низенький и неопрятный русоволосый мужчина выбежал из комнаты, в которую залезли люди князя. Это не мог быть Престор: прежде чем узнать взломщиков, учёный потребовал ответа, зачем они роются в его вещах (чего они не делали). Таинственного незнакомец исчез до того, как они подожгли дом, и поначалу они решили, что это вор-домушник, оказавшийся не в том месте не в то время.

Когда князь поймёт, что это не был кто-то из персонажей, он отправит Дюка на поиски таинственного незнакомца. А пока ему больше нечего сообщить персонажам.

Глава третья: В нападении

Midnight, time for a homicide
Showtime, somebody's gonna die
Ice-T, *MIC Contract*

Персонажам выпал шанс встать на ноги, и у них снова есть возможность распоряжаться своими жизнями. У них осталось несколько нерешённых вопросов, основной из которых — выяснить личность загадочного блондина. Наилучший след — это соседи, которые сообщат информацию, необходимую для розыска доктора Роджера Ливермана. Если игроки не смогут расспросить соседей, они могут узнать, что белокурый биохимик стал объектом полицейского расследования. Не прибегайте к этому до тех пор, пока персонажи не отчаются выйти на след.

Сцена первая: Доктор Ливерман, я полагаю

Престор продолжал свои исследования даже в то самое время, когда Тадеуш планировал его устранение. Дома у него была небольшая лаборатория — полностью погибшая в огне — в которой он ставил бóльшую часть опытов. Но помимо этого он общался с местным биохимиком, Роджером Ливерманом, который помогал делать анализы некоторых сывороток. Ливерман, благодаря положению независимого учёного, может использовать часть денверских лабораторий с оборудованием, намного превосходящим доступное Престору.

Персонажи могут узнать о Ливермане несколькими способами. Во-первых, они могут прочитать о нём в записных книжках Престора, оставленных в банковской ячейке (см. часть про Объединённый Национальный Банк Денвера в разделе «интересные места»). Другой способ — вычислить машину, которую видели соседи. Если персонажи не смогут узнать о Ливермане другим образом, спустя месяц после пожара им попадётся небольшая газетная заметка, в которой будет написано, что «Джейкоб Престор, погибший при пожаре месяц назад, проводил какие-то биохимические эксперименты совместно с местным учёным Роджером Ливерманом. Г-н Ливерман утверждает, что Престор использовал имя Дэвид Чампс. Все, обладающие информацией о Дэвиде Чампсе, свяжитесь с адвокатской конторой Браунинга и Уитмана». (Адвокаты по прежнему пытаются найти мифических родственников Престора, чтобы утрясти детали по поводу наследства.)

Узнав о Ливермане, игроки могут попытаться собрать о нём информацию, встретиться с ним, а также найти его дом или офис. Расследование его прошлого требует броска Интеллекта + Науки по сложности 6. Успех покажет, что он был выдающимся местным биохимиком, преподававшим в Университете Колорадо, пока не занялся собственным бизнесом. Три успеха покажут, что он был вынужден выйти в отставку после одного неопределённого скандала, связанного с проводимыми им экспериментами. В частности, он проводил несанкционированные эксперименты, используя кровь своих студентов.

Устроить с Ливерманом встречу будет проще, если упомянуть о знакомстве с Престором: химик хочет как можно больше узнать о работе, для которой Престор его нанял. Между тем, на встрече учёный будет вне себя от ярости: он обвинит персонажей в проникновении в его дом прошлой ночью. Единственная причина, по которой он ещё не заявил в полицию, — это его желание дать им возможность вернуть украденные материалы. Тогда он «*всё простит*».

Убедить Ливермана в собственной невиновности не составит труда (при хорошем отыгрыше бросок не требуется). Тогда он расскажет, что взломщик украл результаты работы для Престора. Хотя доктор сначала решил, что виновны персонажи, но теперь он думает, что «*это мог быть тот маленький мерзавец, который хотел купить результаты*». Если попросить Ливермана дать его описание, он расскажет про неопрятного блондина по имени Роберт Клондайк, который зашёл к нему почти неделю назад.

После того как Ливерман наотрез отказался продавать результаты, Клондайк дал ему номер телефона, по которому он должен был позвонить, если передумает. Ливерман заявил, что не собирается звонить. Он не сообщил об ограблении в полицию; по его словам, если персонажи помогут вернуть записи, он с радостью ими поделится. На самом же деле, он тайно надеется, что персонажи принесут ему недостающую информацию, например, откуда взялись эти данные. Решение загадок, связанных с исследованием, настолько захватило Ливермана, что нежелание Клондайка делиться информацией послужило основной причиной, по которой он отказал посетителю.

Если персонажи вламываются к Ливерману, им придётся столкнуться с тем фактом, что по причине недавнего ограбления биохимик сидит дома. Обычно он проводит ночи в клубах знакомств, но из-за кражи сегодня никуда не пошёл. Поэтому проникновение требует продолжительного противостоящего броска. Все персонажи, участвующие в обыске дома, должны набрать в сумме пятнадцать успехов, прежде чем их наберёт Ливерман.

Во-первых, нужно бросить Сообразительность + Безопасность, чтобы войти в запертый дом, Ловкость + Скрытность — чтобы остаться незамеченным, а затем Восприятие + Расследование — чтобы найти записи Ливермана и горькую правду о том, что его уже ограбили. Все броски совершаются по сложности 6, так же как и броски Восприятия + Бдительности Ливермана (в общей сложности пять костей). Каждый проникший в дом персонаж должен делать отдельные броски и складывать успехи независимо от других. Если Ливерман первым наберёт необходимые успехи или же один из персонажей выбросит провал, то химик подстережёт их с дробовиком в руках.

И вновь он потребует вернуть украденное прошлой ночью, «*а иначе приедет полиция… прямо сейчас*». Теперь убедить его в собственной непричастности к предыдущему ограблению будет намного сложнее и потребует не только хорошего отыгрыша, но и броска Обаяния + Хитрости по сложности 8. Персонажи, конечно же, могут задоминировать его или заставить помочь как-либо иначе, но теперь они знают, что это может быть потенциальным нарушением Маскарада, особенно в свете того, что Ливерман и так знает о вампирах слишком много.

Когда персонажи наконец-то раздобудут записи Ливермана, в их руках окажутся скрупулёзные описания анализов, которые он провёл с полученными образцами. Записи очень подробны и любой персонаж с Медициной на четыре или более точек или с Наукой со специализацией в Биохимии способен с лёгкостью определить, что все пробы были сделаны тщательно и умело. Даже научно-безграмотные заметят раздел «Выводы», в котором содержится:

«Антитело № 1 во всех случаях уничтожает неустановленное вещество «альфа» при соприкосновении. Анализ остатка № 1 показал, что остаток крайне токсичен».

«Антитело № 2 обладает схожим эффектом, уничтожая любое количество «альфы», с которой соприкасается. Оно не образует токсичного остатка. Полученный остаток представляет собой интересное биологическое вещество, вызывающее аллергическую реакцию у людей, а также у большинства млекопитающих. В больших количествах оно может привести к летальному исходу».

Ливерман так же указывает, что сыворотки в некоторых отношениях с трудом поддаются анализу, так что он никак не может определить состав «альфы». Он утверждает, что не способен синтезировать ни грамма сыворотки. Наконец, он замечает, что около трети пробирки должно хватить «объекту примерно человеческого размера».

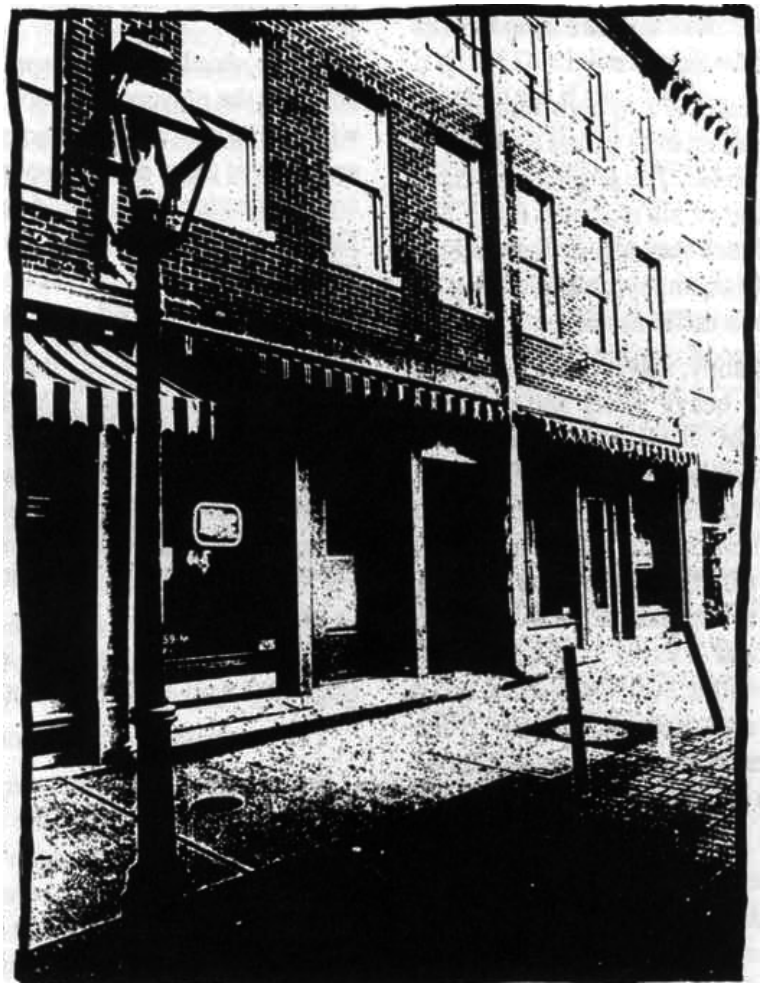
Если игроки не обладают медицинским складом ума или если вы так захотите, можно разрешить им сделать бросок Интеллекта + Оккультизма, чтобы понять, что из вышеизложенного следует: шанс пережить инъекцию вещества под названием Антитело № 2 тем выше, чем ниже Запас крови объекта.

Персонажи, при жизни занимавшиеся наукой, могут продолжить исследования Престора. Для этого им нужен навык Медицины или Биохимии. Без записок им понадобится месяц на подготовку. С одним комплектом записок это займёт две недели, а с двумя — всего лишь одну. Подготовившись, персонажи поймут, что по самым скромным подсчётам, поиск способа создать сыворотку займёт несколько десятилетий работы, и они вновь воздадут должное гению Пастера. (Если они всё-таки решат потратить на работу десятки лет, вы должны разобраться с этим самостоятельно.)

Странное вещество, «альфа», которое исследовал Ливерман, разожгло его любопытство. Если игроки не нашли биохимика или не обратили на него внимания, он продолжит свои исследования и однажды может попасть на глаза охотникам на вампиров в ситуации, когда его сыворотки могут стать могущественным оружием. Как он отнесётся к этому, целиком зависит от воли рассказчика.

Если ограбление (или ограбления) его дома останутся нераскрытыми, то это ещё больше подстегнёт его любопытство, и он вплотную примется за исследование Престора. Как это скажется на хронике, конечно же, зависит только от рассказчика. Если хотите, заметивший его работу Салливан Дейн или другой охотник на вампи-

ров предложит ему встать под их знамёна. Или напротив, прислужники Эдварда могут убить его или дать становление. То, что покажется вам интересным, и будет правильным решением.



Сцена вторая: Тень всё знает[6]

Выследить Роберта Клондайка (а это именно его Дюк заметил в доме Престора) будет несложно, если игроки получат его телефонный номер от Ливермана. Поскольку Клондайк за прошедшие несколько десятилетий почти не контактировал с реальным миром, всё, что им надо сделать, — позвонить в справочную: он не догадался использовать номер не из телефонной книги или воспользоваться вымышленным именем. По полученному адресу находится небольшой дом, расположенный в рабочих пригородах на севере Денвера.

Звонок Клондайку не обязательно окажется лучшим способом выйти с ним на связь. Он слегка параноидален, и интерес персонажей к его имуществу может принудить его к бегству. Если персонажи всё же убедят его встретиться или придут к нему без предварительного звонка, переходите к следующей главе.

Без телефонного номера у персонажей почти нет шансов найти гуля. Если они так и не найдут его, ну что ж... Нетерпеливый гуль в конце концов использует сыворотку без надлежащих приготовлений и умрёт. Сыворотки растворятся в туманах времени, возможно, для того, чтобы в один прекрасный день вновь появиться в вашей хронике. Персонажи не узнают о Тадеуше и не смогут найти виновника своего становления. Это нормальный конец хроники, так как персонажи не должны «выигрывать» всегда, особенно в **Маскараде**. Если так и получилось, персонажи могут попытаться найти лекарство от вампиризма самостоятельно (особенно, если они получили доступ к банковской ячейке Престора), или вы можете завершить на этом **Чуждый голод** и начать собственную историю.

6 Фраза из популярной радиопередачи, основанной на комиксах «The Shadow».

Глава четвёртая: Прожить ещё раз

Зачем ты вспоминаешь имя смерти?
Скажи, родная, тот, кто умирает,
Перестаёт глядеть, дышать, любить?

Перси Биши Шелли, *Освобождённый Прометей (перевод К. Бальмонта)*

Клондайка можно искать любым доступным способом. Если организовать встречу, он сразу же поймёт, с кем имеет дело. Если проникнуть в его дом, очень вероятно, что гуль выступит против них и поймёт, что они вампиры. Что бы ни делали персонажи, если они решат выследить Клондайка, очень скоро они обнаружат себя…

Сцена первая: В хватке гуля

Клондайк почти не выходит на улицу, трясясь над своими драгоценными сыворотками. Подошедших к его дому персонажей ждёт запертая дверь и погашенный свет. Если они договорились о встрече по телефону, Клондайк впустит гостей, но всё равно будет раздражительным и готовым к обороне.

В главе, посвящённой персонажам, написано, что Клондайк готов на всё, лишь бы стать вампиром. Он рискнул войти в пылающий дом Престора, чтобы стащить записи об экспериментах химика, а затем украл сыворотки из дома Ливермана. Гуль знает, что сыворотки могут превратить его в вампира, но слабо представляет, как их использовать.

Поэтому персонажи для него — словно манна небесная. Клондайк боится использовать сыворотки наугад и не без основания. Но персонажи могут легко дать ему желаемое, и он знает это. Поэтому гуль предложит сделку, если персонажи не нападут на него сразу же. Он отдаст им сыворотки и всю информацию про них после того, как они обратят его в вампира.

Персонажи уже знают, что превращение Клондайка в вампира без соответствующего разрешения Эдварда немедленно вызовет Кровавую охоту. Если они захотят получить разрешение князя, гуль тут же запретит им под угрозой уничтожения сывороток, «единственного вашего шанса вернуться к человеческому состоянию». Клондайк знает, что Тадеуш манипулирует Эдвардом, и боится, что древний вампир узнает о нём.

Перед персонажами встаёт выбор способа получения сывороток, и ни один из них не назовёшь приятным. Если пленить Клондайка, он откажется говорить, зная, что всё равно скоро умрёт от недостатка крови. Его сложно задоминировать: существует опасность, что он сбросит Доминирование или отомстит впоследствии.

Персонажи могут либо сделать из Клондайка вампира и проследить, что он немедленно покинет город, либо победить его и обыскать дом. Сыворотки спрятаны в пакете, который прикреплён к внутренней стороне каминной трубы. Найти их можно, только если персонажи заявят, что обыскивают дымоход, а затем сделают бросок Сообразительности + Бдительности по сложности 8.

Клондайк ужасно нервничает и в любой момент готов к битве. В карманах его плаща лежит крупнокалиберный пистолет и дымовая шашка. Если столкновения

не избежать, он выдернет из шашки чеку и бросится бежать к тайнику с оружием. Там он возьмёт полуавтоматический дробовик и приготовится воткнуть в обездвиженных персонажей колья. Взяв персонажей в плен, он будет угрожать, что оставит их на солнце, если его не сделают вампиром. Клондайк вынесет связанного персонажа на улицу, вытащит кол и потребует, чтобы его обратили. Если персонаж согласится, гуль приготовится покинуть город и освободит персонажа перед уходом. Если откажется, Клондайк оставит бедолагу на солнце и начнёт угрожать такой же судьбой следующему.

Роберт Клондайк готов уехать из города, как только станет вампиром. После становления, он попросит персонажей никому о нём не говорить и расскажет про Тадеуша, виновного во всех их бедах. Отдав сыворотки, он возьмёт один единственный чемодан и покинет Денвер навсегда (по крайней мере, если рассказчик не захочет его вернуть).

Сцена вторая: Биение сердца

Наборы сывороток оказываются двумя одинаковыми, за исключением незначительных деталей, деревянными ящиками с закупоренными пробирками. В каждом наборе есть как минимум четыре (точное количество зависит от выбранных игроками кланов, о чём сказано ниже) пробирки с чем-то, похожим на кровь, две пробирки с прозрачной густой жидкостью, две — с белым порошком и одну пустую. Пробирки и места, где они стоят, помечены ярлычками.

Пробирки с кровью отмечены наклейкой «биологическая опасность» и подписаны «Сыворотка № 1». В наборе из банковской ячейки есть дополнительные ярлычки. Первая пробирка подписана «Жорж / Л. Пастер». В этом сосуде содержится образец крови Пастера, активный компонент которой совпадает с активным компонентом Жоржа. На второй этикетке написано «Нейтральная». В сосуде содержится нейтральная сыворотка, которую Престор сделал после своей мнимой смерти. На третьей пробирке написано «М. и С. Дж., В. Б.», и в ней находится сыворотка, введённая Престором Мэвис и Сьюзи Джексонам, а также Винсенту Бельхёрсту. Эта сыворотка получена в результате переработки крови Престора, и именно поэтому эти трое и только они вновь стали людьми после его смерти.

На каждый клан, выбранный игроками, должна быть дополнительная пробирка, подписанная соответствующими инициалами персонажа или персонажей. Например, для трёх персонажей — двух гангрелов и одного тореадора — дополнительно должно быть две пробирки. Одна из пробирок должна быть подписана инициалами тореадора, а вторая — обоих гангрелов. В них содержатся модификации первой сыворотки, которые Престор долгие годы готовил на основе крови множества друзей и союзников. Он вводил персонажам разные сыворотки, чтобы разнообразить их способности и — учёный до конца — чтобы пронаблюдать воздействие разных препаратов.

Пробирки с прозрачной жидкостью помечены «Антитело № 1, пробное» и «Антитело № 2, пробное». В них содержится экспериментальное лекарство от вампиризма.

Пробирки с белым порошком помечены как «Остаток № 1» и «Остаток № 2». Порошок — это остаток от соединения соответствующих растворов антитела с кровью Престора.

Пустая пробирка ничем не помечена и оставлена просто про запас.

Персонажи с авантюрным складом характера могут попытаться ввести себе одну из сывороток немедленно (включая антитела). В таком случае, уточните, какое количество они хотят ввести. Некоторые сыворотки сработают при приёме внутрь, другие — только при инъекции. В каждом сосуде находится до трёх доз, о чём персонажи могут не знать. Сыворотки оказывают следующее действие.

Сыворотка № 1 представляет собой единственное исключение из правила и не содержит трёх доз. Только если ввести всё содержимое, персонаж фактически понизит поколение на одно.

Сыворотка № 2 не оказывает на персонажа никакого влияния.

Если персонаж введёт себе сыворотку из пробирки, подписанной его именем, ничего не произойдёт. Если он решит поэкспериментировать с пробирками других кланов, бросьте кость. При выпадении 1—4 ничего не происходит. При 5—8 клан персонажа немедленно меняется на соответствующий сыворотке. При 9 персонаж становится Каитиффом, а при 10 — получает точку в одной из клановых Дисциплин, соответствующих сыворотке. В любом случае, смена клана влияет только на игромеханику (то есть, на количество опыта, необходимого для повышения Дисциплин, и на клановую слабость). Это никак не влияет на связи с кланом, которые у них могут быть.

Любой из «кровавых» сывороток, представленных выше, можно питаться. Они вкусны, и каждая полная пробирка восполняет один пункт крови.

Антитело № 1 — это сыворотка, созданная для возвращения вампира в человеческое состояние, вот только ценой его жизни. Иначе говоря, вампир становится мёртвым человеком. Если игроки используют эту сыворотку, сделайте бросок Человечности по сложности 6. Если набрано не менее трёх успехов, персонаж становится человеком, но умирает от отравления крови в течение приблизительно сорока секунд. У персонажа должно быть достаточно времени для предсмертной речи.

Антитело № 2 предназначено для возвращения вампира к нормальной человеческой жизни. Вводящий себе эту сыворотку должен бросить Человечность по сложности 6. Каждый успех отнимает одну точку от Дисциплины вампира. Если набрано достаточное количество успехов, чтобы лишить персонажа всех Дисциплин, он становится человеком, но всё ещё может погибнуть от потрясения. Сначала отнимите один уровень здоровья за каждый пункт крови в его организме. Если персонаж ещё жив, бросьте пять костей по сложности Выносливость + 3 и вычтите по уровню здоровья за каждый успех.

Очевидно, что персонаж бездумно пробующий сыворотки с антителами — кандидат в покойники: вполне ожидаемый результат введения неизвестного вещества в свою вену. Впрочем, благодаря собственным исследованиям или украденным у Ливермана записям, они в значительной степени могут повысить свои шансы на возврат к смертному состоянию. Сыворотки с антителами никак не подействуют, если их выпить.

Также персонажи понимают, что могут за несколько месяцев очистить сыворотки, чтобы сделать их более сильнодействующими. Эта научно-исследовательская работа заключается в рафинировании, а не синтезе.

Чтобы продолжать работу в лаборатории, нужен либо персонаж со значением Ресурсов 4, либо два персонажа с Ресурсами 3. Вместо этого, персонажи могут просто потратить 100 000 $ (пустяк, если они опустошили банковский счёт Престора). Эти вложения необходимы для оснащения лаборатории, без которой дальнейшая работа невозможна.

После создания лаборатории, игроки могут делать бросок на исследование каждый месяц. Таким образом они могут добиться какого-либо результата с любой сывороткой, кроме Антитела № 2. Чтобы очистить Антитело № 2, необходим бросок Интеллекта + Биохимии по сложности 8, или Интеллекта + Медицины по сложности 9. Необходимо набрать 10 успехов. Набрав эти успехи, персонажи улучшают сыворотку, как и предполагали.

Если персонаж вводит эту сыворотку, он должен сделать бросок Человечности по сложности 4: каждый успех убирает по Дисциплине. Если Дисциплин не осталось, персонаж стал человеком и должен сделать проверку на выживание. Точно так же отнимите по уровню здоровья за каждый оставшийся пункт крови. Затем бросьте три кости по сложности Выносливость + 3 и отнимите за каждый успех ещё по одному уровню.

Замечание по поводу сыворотки, которая исцеляет от вампиризма. Инъекция должна стать моментом напряжения и яркого отыгрыша. В руках у персонажей, возможно, находится ключ ко спасению, но попытайся они воспользоваться им — и вернутся все беды человечества: болезни, старение и смерть. У бытия вампиром есть некоторые недостатки, но в нём есть надежда на голконду и силы, недоступные простым смертным. Для некоторых персонажей выбор будет прост, так или иначе. Для других он должен быть поистине мучительным. Непременно отыграйте опасности возвращения к человечности и возможность погибнуть окончательной смертью. Если персонажи исследовали сыворотки, дайте им знать, что неудачная попытка вполне может лишить их нескольких вампирских способностей.

Достопримечательности

We were once so close to Heaven
Peter came out and gave us medals
Declaring us the Nicest of the Damned.
They Might Be Giants,
Road Movie to Berlin

Здесь даны описания нескольких мест, которые персонажи могут посетить по ходу истории. Без некоторых почти невозможно завершить историю, в то время как другие не столь обязательны.

«Бродстрит»

«Бродстрит» — ночной клуб, которым владеет и управляет князь Денвера Эдвард. Он же служит штаб-квартирой его двора. Почти каждую среду здесь выступает группа Seventh Son.

Этот плохо освещённый бар с неплохим ассортиментом пользуется популярностью среди многочисленной публики. Денверские меломаны высоко ценят его за живое исполнение. В клубе могут рассесться около сорока человек, ещё пятнадцать — за баром, и всё ещё остаётся место для небольшого танцпола рядом со сценой. Если повезёт, в клубе может собраться до восьмидесяти человек.

В комнате позади бара Эдвард устроил деловой кабинет и часто занимается там делами или просто проводит время, если не выступает этой ночью.

При выпадении 1—7 на кости, Эдвард окажется в «Бродстрит» с группой или по делам.

Успешный клуб приносит двору Эдварда немалую выгоду. Клуб является идеальным местом для любителей поохотиться подобным образом. Толпы людей, входящих и покидающих клуб, позволяют охотнику без проблем подыскать потенциальную жертву. Впрочем, боясь разозлить Эдварда, жертву никогда не хватают внутри или рядом с заведением: неудовольствие князя может привести к летальному исходу. Помимо этого, с помощью клуба Эдвард может отмывать деньги.

Многочисленная публика делает клуб почти нейтральной территорией: в клубе почти невозможно устроить потасовку без свидетелей. Более того, любое насилие, убийство или бунт вынудят Эдварда предпринять меры, которые ему не по нраву (отсюда приказ не охотиться рядом с клубом). В виду запрета на кормление рядом с клубом и его многолюдности, независимые могут рискнуть и прийти туда. Между тем, отважиться на это готовы лишь немногие, если нет необходимости поговорить с Эдвардом или решить дела при дворе. То, как здесь отреагируют на появление персонажей, коренным образом зависит от развития истории.

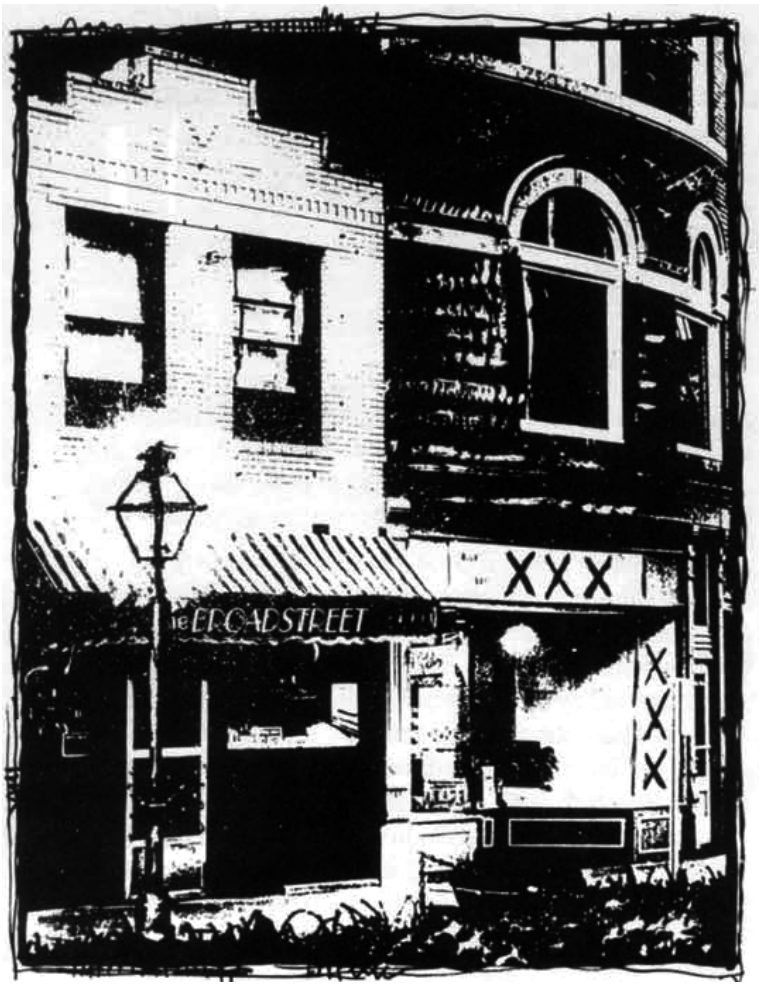
Если Эдвард ещё не знает о персонажах, вампиров быстро распознают и будут вежливо обходиться с ними, пока они не представятся князю. Их будут считать посе-

тителями, пришедшими объявить о своём присутствии правителю города, как этого требует закон и приличия.

В том случае, если их прикрытие раскрыто, их прогонят и с угрозами выпихнут, хотя и без открытого насилия в клубе. Если персонажи уйдут, ни о чём не договорившись, вампиры попробуют выследить их или заманить туда (смотрите сцену «Охотники»), где смогут напасть безнаказанно. Как только персонажи выйдут за пределы клуба и прилегающей к нему территории, на них нападут веселящиеся вампиры; но до тех пор, пока они остаются на виду в клубе, им почти ничего не угрожает. Поэтому они почти в любом случае могут вступить с Эдвардом в переговоры, лишь придя в «Бродстрит» и попросив о встрече.

Игроки, желающие вломиться в клуб и посмотреть, что находится в кабинете Эдварда, встретятся с немалыми трудностями. В клуб можно попасть только через парадную дверь либо через грузовой / аварийный подъезд сзади. Оба входа ведут непосредственно в клуб, так что любой взломщик окажется перед испытующим взором посетителей. Клуб открыт с четырёх часов, но в течение дня здесь, скорее всего, никого не будет. Вскоре после наступления темноты начинают прибывать вампиры. Клуб закрывается в два ночи, но вампиры частенько ошиваются поблизости до четырёх или пяти часов. У персонажей есть очень узкое окно, когда никого нет, и они могут прокрасться внутрь до восхода, который обычно случается около шести или семи утра.

Если не идёт открытая война, есть время около трёх, когда в клубе можно найти всего лишь одного вампира. Случайным образом определите, кто это будет, и пусть игроки попробуют одолеть его. Само собой, если свидетель выживет, это разрушит прикрытие и начнёт войну. В ходе войны, пока не уйдёт последний посетитель, в клубе будут находиться по меньшей мере три вампира.



У персонажей есть не более двух часов до восхода, чтобы проникнуть в пустой клуб. Взломать двери не очень сложно, требуется провести бросок Безопасности + Ловкости по сложности 6, хотя нужно набрать пять успехов. Припугните игроков разговорами о восходе солнца и вампирах, возвращающихся назад, хотя на самом деле у них не должно возникнуть особых трудностей. В кабинете Эдварда находится сейф, шкаф с документами и письменный стол. Взлом сейфа требует броска Безопасности + Лов-

кости со сложностью 8 и 6 набранных успехов. Внутри содержится всего лишь около 4000 $.

Единственная вещь на столе, представляющая интерес, это блокнот с неразборчивой записью «Престор? Пастер? ОНБД».

Блокнот заложен вырванным из энциклопедии изображением Луи Пастера. Персонажи, помнящие нападение Престора, могут заметить сходство.

Персонажи с Познанием Финансы поймут, что ОНБД — это Объединённый Национальный Банк Денвера.

Бросок Расследования + Интеллекта по сложности 6 при исследовании документов из шкафа даст при равных успехах ту же информацию, что и расследование финансового положения Эдварда.

Местоположение: Деловой центр Денвера, но всего лишь в паре кварталов от жилых домов.

Музыка, играющая во время визита персонажей: Какой-нибудь блюз либо хардрок конца 60-ых начала 70-ых. Yardbirds, может быть, или ранний Род Стюарт («Maggie May» или что-то вроде).

Дом Престора

После разгоревшегося пожара от дома почти ничего не осталось. На руинах нельзя найти ничего ценного, кроме люка и лестницы, ведущей вниз.

Даже через две недели место пожара всё ещё закрыто полицией, хотя преградой служит в основном жёлтая лента с надписью «ПОЛИЦЕЙСКОЕ ОГРАЖДЕНИЕ — НЕ ЗАХОДИТЬ — МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ — НЕ ЗАХОДИТЬ». Когда подойдут вампиры, только в одном случае из десяти на месте будет дежурить полицейский, и он покинет это место при выпадении на кости 1—5 за каждые полчаса ожидания. Аналогично, существует 1 шанс из 10, что там появится полиция. От полиции можно скрыться, сделав бросок Скрытности + Ловкости по сложности 5.

Вампиры с Прорицанием могут захотеть использовать Психометрию на доме, чтобы узнать ощущения его владельца, и они могут даже посчитать его живым и попробовать найти его. В этом случае Вы должны сделать бросок Восприятия + Эмпатии, согласно правилам, по сложности 7. Менее трёх успехов не дают ничего; три и более убеждают их, что Престор мёртв, убитый пожаром. Провал заставит персонажей поверить, что их сир всё ещё жив, а его гибель была инсценирована.

Единственное, что ещё представляет здесь интерес, это скрытый люк, обнаруженный и открытый полицией, и тела внутри. Персонажи могли и не подозревать, что люк был скрытым. Если они не знали, почему их оставили в живых, это может натолкнуть их на разгадку.

Объединённый Национальный Банк Денвера

Игроки могут узнать разными способами (расследуя личность Престора, вломившись в «Бродстрит» или, если они заключат с Эдвардом мир, непосредственно от него), что у Престора была банковская ячейка в Объединённом Национальном Банке Денвера в самом центре города. В этом случае они могут захотеть присвоить её содержимое. Они должны поторопиться, так как полиция обнаружит ячейку

и завладеет содержимым через три недели после пожара. Получить содержимое ячейки можно разными способами, и вы можете принять любой интересный план, придуманный игроками. Несколько наиболее очевидных способов приведены ниже.

Игроки могут подделать документы, выдавая себя за исполнителей завещания Престора или полицейских, осуществляющих расследование. Чтобы воспользоваться документами, персонажи должны договориться о встрече после закрытия банка, так как обычно он закрывается задолго до наступления темноты. В это время в Колорадо может быть темно только глубокой зимой. О подобной встрече договориться несложно. Чтобы подделать документы исполнителей завещания, требуется бросок подделки против сложности 7, при этом нужно набрать не меньше 4 успехов. Для подделки можно использовать правоведение или бюрократию в качестве подходящих навыков и Интеллект либо Ловкость. Подделать полицейское удостоверение сложнее и требует броска по сложности 8, но будет достаточно всего трёх успехов.

Если игроки решатся подделать документы, они встретятся на проходной ОНБД с мистером Пилкерсвитом. Он тщательно проверит бумаги (убедитесь, что игроки нервничают во время проверки) и, если подделки оказались достаточно качественными, пропустит их внутрь. Пилкерсвит выразит соболезнования по поводу кончины состоятельного клиента и напомнит, что они могут осмотреть ячейку, но не должны ничего оттуда забирать. Он, как бы извиняясь, сообщает, что досмотр должен производиться в его присутствии. В этом месте персонажи могут попробовать убедить его, что им вовсе не нужен сопровождающий, используя Уговоры, Доминирование или даже Соблазнение. Что бы они ни выбрали, это будет достаточно легко сделать, так как нужно всего два успеха по 4—6 сложности.

Затем Пилкерсвит сходит за ящиком и либо оставит их рассматривать сокровища, либо будет нетерпеливо смотреть поверх плеч, как они разгадывают загадку.

Если Пилкерсвит не наблюдал за расследованием и игроки украли содержимое, он возвратит ящик на место после некоторых колебаний. Он задумчиво прикинет вес ящика, но затем пожмёт плечами и отнесёт его в хранилище. Затем он пожелает персонажам доброй ночи и проводит к выходу.

Игроки могут попробовать просто проникнуть в банк и украсть ящик. Ограбление предоставляет прекрасный шанс почувствовать гнетущую атмосферу, и его необходимо полностью отыграть.

На пути к успешному ограблению много препятствий, да и время поджимает, так как необходимо остерегаться как сторожа, так и солнца. Как в этом легко могут убедиться персонажи, сторож обходит здание Объединённого Национального Банка каждые полчаса. Если они решат вырубить его, о незаметном ограблении не может быть и речи. В противном случае им следует поторопиться.

Первое препятствие — входная дверь. Она подключена к сигнализации и может быть преодолена с помощью навыка Безопасности или Ремонта. В обоих случаях используется атрибут Ловкость, а сложность составляет 5 для Безопасности и 6 для Ремонта. Нужно набрать пять успехов, на каждую попытку уходит две минуты. Только отрицательное число успехов вызывает провал, который, в данном случае, означает срабатывание сигнализации.

Попав внутрь, персонажи могут определить расположение различных фотоэлементов и датчиков веса, совершив бросок Восприятия + Безопасности по сложности 7. Провал означает, что они нашли сигнализацию путём срабатывания. Допустим, персонажи обошли сигнализацию, тогда перед ними встанет главное препятствие — сейф.

Если среди персонажей есть взломщик, ему необходимо набрать 10 успехов по 8 сложности на броске взлома. Каждая попытка занимает три минуты. Пожертвовав тишиной и незаметностью, можно применить более жёсткие методы. В общем, любая поломка двери не оставит у банка вопросов, ограбили их или нет.

Ещё один доступный персонажам способ — просто найти слабовольного работника и убедить его принести им содержимое ящика. Если они изберут подобный план действий, вам необходимо полностью понять, в чём он заключается. Используется ли Доминирование или обычное соблазнение, чтобы заставить клерка действовать согласно замыслу, получите от игроков максимальное количество деталей и определите подходящий бросок. Вы можете разрешить игрокам сделать бросок Интеллекта + Лидерства, чтобы определить, насколько успешно воплощается их план. Сложность будет в пределах 4—7, в зависимости от того, насколько хорошо отыграно планирование и инструктаж марионетки.

Каким бы образом персонажи ни получили содержимое ящика, оно не изменится. Юридические бумаги — документы на дом и тому подобное —персонажам ни к чему. Более интересны около 20 000 $ потрёпанными двадцатидолларовыми банкнотами — неприкосновенный запас Престора — и экземпляр первого номера Action Comics в прекрасном состоянии. Эту чрезвычайно редкую книгу комиксов можно продать на открытом аукционе за 30 000 $. Кроме этого в ящике находятся две коробочки. Первая содержит негранёные алмазы на сумму 125 000 $. Вторая наполнена рядом закупоренных пробирок, большинство из которых содержат разноцветные жидкости разной консистенции, включая несколько с кровью и две — с белым порошком. Всё это — часть исследования Престора. Подробное описание пробирок и их значения можно найти в четвёртой главе.

И наконец, там находятся записные книжки Престора. Десять томов на французском исписаны аккуратным почерком, и охватывают предыдущие сто лет — всю

нежизнь Престора: его действия, заметки по ходу исследования и немного еженощных жалоб, которые характерны даже для нежити.

Если кто-либо из персонажей владеет французским, они могут прочитать дневники по тому за четыре часа. Это чрезвычайно увлекательное чтение, но эту же информацию можно получить, быстро пролистав их.

Первая запись была сделана 30 сентября 1895 г.: «У меня получилось, все считают меня мёртвым. И я, Луи Пастер, мёртв. С помощью сыворотки, полученной вместе с Жоржем, я в некотором роде ожил, чтобы отыскать лечение для страдающих подобным недугом. Но Луи Пастер мёртв, и отныне я должен называться Жаном Режино. Думается мне, что это имя будет первым из многих».

Остальная часть дневника содержит множество непонятных химических отсылок и кучу рассуждений по поводу выявления инфекции, под которой он подразумевает вампиризм. Читатель быстро поймёт, что Пастер считает вампиризм обычной болезнью и, соответственно, поддающимся лечению.

Примерно через пять лет в дневниках начинает прослеживаться страх Пастера перед некой силой, стремящийся остановить его исследование. Вскоре после этого, Пастер делает первую запись о Нём, запись, которая с этого времени появляется в дневниках регулярно. Постоянно Он путает Пастера, мешает его исследованиям, даже нападает чужими руками, но никогда не показывается химику Сам.

В то же время часто появляются записи про Жоржа и исследование, которое они проводили вместе, хотя никогда не упоминается о новых встречах с Жоржем в нежизни.

В дневниках упоминается переезд из Бостона в Денвер, который он сделал двумя годами ранее (это соответствует расследованию, которое могли проводить персонажи, изучающие Престора).

Около шести месяцев назад Престор делает запись о Роджере Ливермане, биохимике из Денвера, которого он нанял для проведения некоторых анализов. У Ливермана, как пишет Престор, есть доступ к лабораториям и оборудованию, которого нет у него.

Ближе к концу дневника появляется сообщение о том, насколько Престору нужны помощники и о том, как он избирает персонажей. Он мучился по поводу своего решения, однако уверенность, что это только временный шаг, отчасти его успокоила. Он приводит причины, по которым выбрал их (если вы пользуетесь готовыми персонажами, в описаниях есть объяснение, почему Престор остановил на них свой выбор). Вплоть до последней записи он не решается на превращение.

Последняя запись в дневнике датирована неделей до пожара, в ней говорится: «Я уверен, что Он вновь пришёл за мной. Мне нужна помощь и я не могу больше ждать. Я надеюсь, что они простят меня, но крайняя необходимость не оставляет мне выбора».

Дом Эдварда

Дом Эдварда находится в предгорьях на западе от Денвера. Он стоит недалеко от трассы I-93, связующей Денвер и Голден, и расположен приблизительно в двух милях по частной дороге. Дом втиснут в небольшую долину так, что его можно увидеть только с окружающих холмов.

Трёхэтажное строение построено по чертежам Эдварда. В здании нет окон и оно построено в архаичном архитектурном стиле, впрочем, не привязанном к кому-либо определённому периоду. Больше всего дом напоминает старинную крепость. В нём есть внутренний двор, а второй этаж открыт с востока, чтобы впустить во двор утреннее солнце.

На западной стороне двора расположена галерея, на которую падают первые лучи рассвета, проникающие через проём на втором этаже. Однако она защищена от солнца рядом бумажных стен в японском стиле, которые можно вытащить из дома во двор. С их помощью на задней стене можно получить почти любой уровень освещённости. Сама стена сделана из толстой стали с крепко вделанными в неё цепями и наручниками. На них можно распять трёх пленников и выставить их перед солнечными лучами. Эдвард не любит пытки, но прекрасно понимает, что страх медленной смерти под солнцем быстро развяжет язык любому вампиру. Попав в дом Эдварда, игроки увидят куртку Тони и несколько фрагментов костей.

Вполне логично, что спальня Эдварда находится в подвале. Она богато обставлена коврами, прикроватными тумбочками и гардеробами высочайшего качества. Внутри сложена разностильная, но неизменно дорогая, одежда.

На первом этаже находится музыкальная комната с набором из рояля, электрогитары с усилителем, отличной классической гитары и трёх акустических гитар разного качества. Целые груды музыкальных пластинок лежат на столах, стоят на книжных стеллажах и просто валяются на полу. Здесь можно найти всё от классики до хард-рока. Покупная музыка стоит вперемешку с композициями Эдварда, так же сделанными в разных стилях. Некоторые из них очень старые: Эдвард сочиняет музыку несколько сот лет. Его работы хороши, но им не хватает новизны. В застеклённых книжных полках на одной из стен расставлены самые старые записи Эдварда вместе с некоторыми раритетными оригиналами работ великих композиторов прошлого. Ранние работы Баха бок о бок соседствуют с «утерянными» набросками Моцарта. Подобных записей немного — всего четыре — но всё равно это революция в истории музыки.

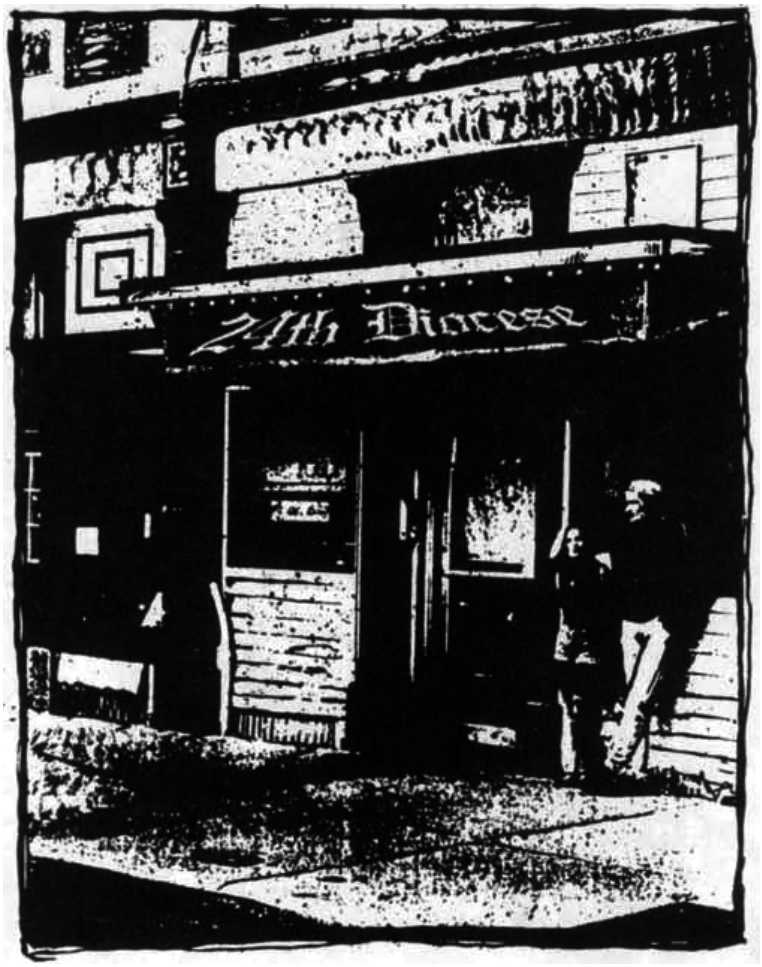
Библиотека на втором этаже обширна, но в ней недостаёт современных изданий. Зато количество классической литературы потрясает. Эдвард питает слабость к греческим и римским мифам и сказкам о вампирах.

Остальная часть дома находится в распоряжении живущих здесь гулей гулей, которые охраняют дом в дневные часы. Там есть спальни, кухни и другие помещения, бесполезные для вампиров, но необходимые людям.

Местоположение: Около двух миль на запад от трассы I-93 и около пяти — на север от Голдена.

«24-ый диоцез»

«24-ый диоцез» — танцевальное заведение, а не бар и музыкальный клуб типа «Бродстрита». Его территория принадлежит независимому вампиру Тони, и сюда редко, если вообще, заходят другие вампиры Денвера. В клубе есть два танцпола — второй на балконе над первым — диджей с музыкальными пластинками и, конечно же, бар. По будням он работает до часу ночи, а по выходным до четырёх.



Тони — постоянный клиент и знаком почти со всеми работниками клуба. Бармен Билл настолько сдружился с ним, что Тони не стесняется передавать через него сообщения.

«Диоцез» является охотничьими угодьями Тони. Словно гурман, он рассекает толпу и пробует крови своих любимчиков то здесь, то там. Он не убивает в клубе, но утоляет свою жажду, отпив понемногу из нескольких сосудов.

В «Диоцезе» оглушительно громко, и поэтому там очень удобно охотиться. В случае если Тони встречает персонажей здесь, он милостиво предоставит им «пару». «Спутник» ждёт от Тони и его друзей небольших причуд и укуса в шею. Тони не забудет напомнить им, чтобы они зализали рану. Любимицей Тони является Кэнди, которая после исчезновения вампира сможет назвать время, когда он был в клубе последний раз.

Местоположение: недалеко от центра города, посреди череды клубов.

В колонках: готик-рок.

Дом Ливермана

Биохимик Роджер Ливерман — фрилансер и выполняет бóльшую часть работы на дому. Он живёт в одиночестве в довольно скромном домике, расположенном в Авроре. У игроков не возникнет сложностей с проникновением внутрь, но то, что их ждёт, полностью зависит от времени вторжения.

В течение дня, что вряд ли удобно вампирам, вся относящаяся к делу информация находится вместе с Ливерманом в лаборатории. Ночью он запирает материалы в лаборатории и идёт спать. Во время вторжения он хватает дробовик, которым будет угрожать, если поймает персонажей. Единственное, что представляет для персонажей непосредственный интерес, это заметки Ливермана, хотя научно-ориентированные персонажи могут восхититься его справочной библиотекой.

Ливерман не ставил сигнализацию, а дверные замки — среднего качества. В доме царит обычный холостяцкий беспорядок: коробки из-под пиццы на кофейном столике, куча грязной одежды в спальне и тому подобное, за исключением лаборатории, которая содержится в идеальном порядке и чистоте.

В записях биохимика содержится информация о тестах, проведённых с пробирками, полученными от Престора, что более подробно раскрывается в третьей главе.

Убежище Клондайка

Небольшой дом Клондайка в стиле «ранчо» — настоящее торжество паранойи. На всех внешних дверях как минимум по три замка, окна закрыты решётками и повсюду спрятано оружие (в основном колья). Сад заброшен, порос сорняками и усыпан битым стеклом. В доме почти нет мебели, Клондайк проводит бóльшую часть времени в гостиной в кресле, изучая украденную сыворотку или смотря кабельное телевидение.

В спальне есть незапертый сундук с 5000 $, набором кольев и дробовиком. Именно туда помчится Клондайк, если завяжется потасовка. В спальне стоит двуспальная кровать и стенной шкаф, в котором Клондайк хранит лесной, городской и пустынный камуфляж, бронежилет и другую одежду.

Персонажи

Здесь приведены характеристики актёров этой драмы, за исключением главных героев. У некоторых важные роли, у других — нет, а у остальных такие, какие вы захотите им дать.

Луи Пастер, или Джейкоб Престор

История Пастера была рассмотрена выше и к ней почти нечего прибавить, кроме перечисления его важных черт.

Физические: Сила 2, Ловкость 3,Выносливость 3

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 3

Добродетели: Совесть 4, Самоконтроль 4, Смелость 2

Таланты: Бдительность 2, Драка 2, Уклонение 1, Эмпатия 3, Запугивание 1, Лидерство 4, Хитрость 4

Навыки: Этикет 3, Стрельба 1, Ремонт 3, Скрытность 2

Познания: Бюрократия 2, Финансы 1, Расследование 3, Языки 2, Медицина 4, Наука 5

Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 2, Доминирование 4, Могущество 2

Дополнения: Слава 1, Ресурсы 4

Человечность 8 **Сила воли** 8 **Запас крови** 10

Видимый возраст: Чуть старше пятидесяти

Становление: 1895 г.

Поколение: Двенадцатое

Клан: Каитифф

Описание: Плотного телосложения, бородатый, в глазах горит дикий огонь.

Маска: Опекун

Натура: Архитектор

Советы по отыгрышу: Став старше и мудрее со времени своего становления, вы ненавидите то, что должны сделать с этими невинными людьми, но не видите иного выбора.

Тадеуш

Тадеуш был злейшим врагом Престора, пока ему не удалось уничтожить противника руками Эдварда. Он — старый вампир шестого поколения, созданный во времена Рима и Христа, и он обладает колоссальной, хотя и неведомой силой.

Тадеуш выжил в вековом Джихаде, и многие годы войны не прошли для него бесследно. По людским стандартам он настоящий безумец, хотя по меркам сородичей — не слишком. Его сумасшествие приняло форму навязчивой идеи о сохранении собственной нежизни любыми доступными способами.

Одна из граней его безумия — страх, что римские боги, которым он был посвящён при жизни, устали ждать и хотят забрать его жизнь. Он боится этого и пытается любыми способами задобрить богов. В последнее столетие это приняло форму жертвоприношений, которые всё учащаются и учащаются (ему кажется, что боги проявляют нетерпение). В жертву идут стада рогатого скота, пасущиеся поблизости от места, где он устраивает убежище.

Также он твёрдо уверен, что находя и изучая «места силы», он сможет обезопасить себя от внимания старших сородичей и поэтому путешествует по всему миру в поисках таких мест.

Именно во время одного из подобных путешествий он узнал о Пастере и его исследовании. Мания Тадеуша не оставила ему другого выбора, кроме как устранить химика и его гипотетическую вакцину. Он не решался ударить напрямую, так как это могло бы привлечь внимание других мафусаилов, а Тадеуш боялся, что вакцина попадёт именно в их руки. Долгие годы, проведённые в качестве пешки старшего каинита, не прошли даром, и он работал тонко и через посредников, чтобы уничтожить Пастера. В Денвере ему наконец-то улыбнулась удача.

Тадеуш сделал князя города своей марионеткой с помощью тактики, достаточно распространённой как среди вампиров, так и среди людей. Сначала он узнал о страстях Эдварда (в данном случае это была ненависть к мятежникам), а затем сыграл на его страхах. Будучи вампиром, он, конечно, обладал определёнными преимуществами, недоступными людям, и использовал Дисциплины, чтобы подтолкнуть Эдварда к действиям.

Хотя игроки вряд ли повстречаются с Тадеушем, уехавшим после смерти Престора, для создания цельного образа и как задел для будущих историй здесь представлена его статистика.

Физические: Сила 6, Ловкость 6, Выносливость 5

Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 7, Внешность 0

Ментальные: Восприятие 7, Интеллект 4, Сообразительность 5

Добродетели: Совесть 1, Самоконтроль 2, Смелость 2

Таланты: Актёрство 5, Бдительность 4, Драка 4, Уклонение 4, Запугивание 3, Лидерство 4, Хитрость 5

Навыки: Знание животных 5, Фехтование 4, Скрытность 4, Выживание 4

Познания: Языки 4, Оккультизм 3, Политика 3, История 3

Дисциплины: Анимализм 5, Стремительность 2, Доминирование 4, Стойкость 4, Затемнение 4, Могущество 6, Превращение 3

Дополнения: Ресурсы 3, Слуги 1, Статус 1

Человечность 2 **Сила воли** 9 **Запас крови** 30

Видимый возраст: Чуть старше пятидесяти

Становление: 22 г. от Р. Х.

Поколение: Шестое

Клан: Носферату

Описание: Тадеуш мал ростом, всего около пяти футов пяти дюймов. Его ужасно деформированное лицо отличается выступающим римским носом.

Маска: Различные в зависимости от того, кого он хочет одурачить.

Натура: Брюзга

Советы по отыгрышу: Параноик и сумасшедший, вы сделаете и скажете всё что угодно, чтобы задобрить богов, ищущих вашей смерти.

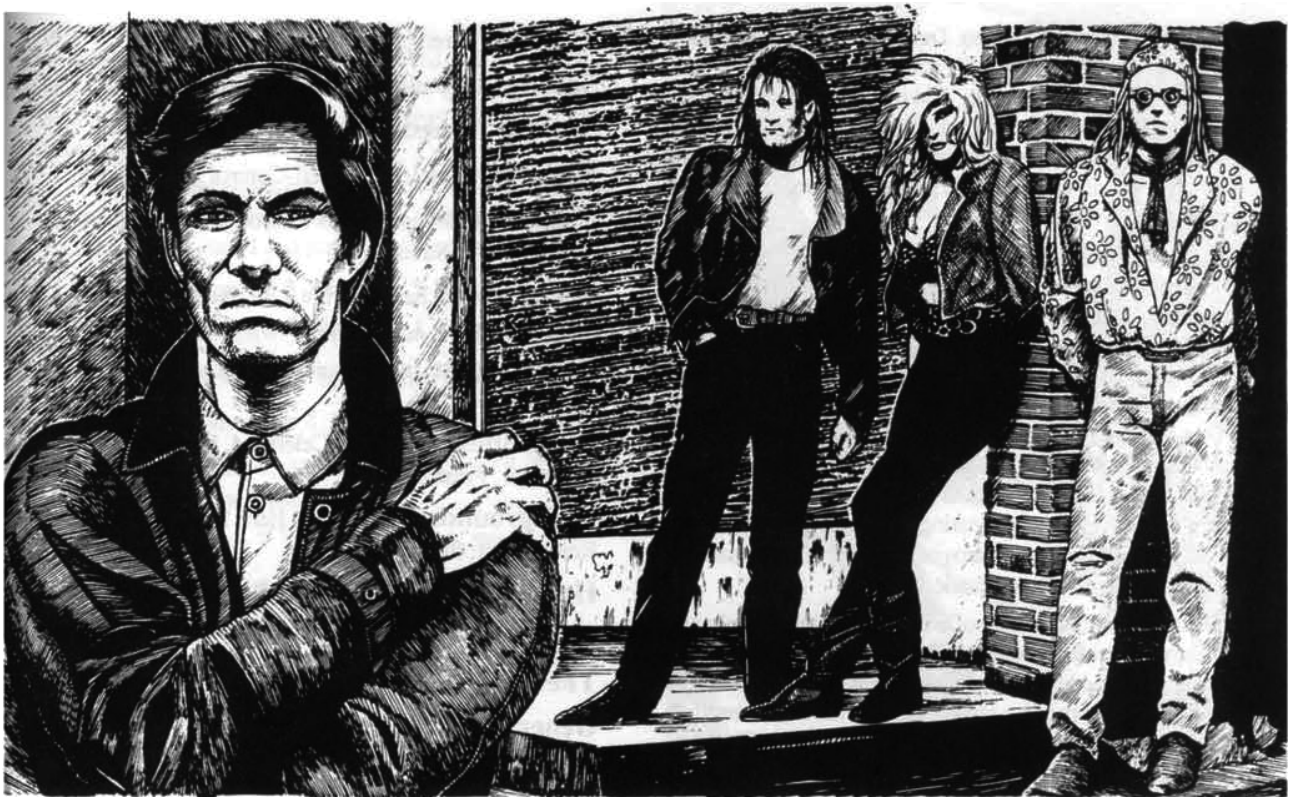
Эдвард, князь Денвера, или Эдвард Вильямс

По меркам вампиров у Эдварда средний возраст, и он относится к седьмому поколению. Созданный в конце XI века, он в большой степени дитя своего времени. При жизни Эдвард был трубадуром. Он пересёк Ла-Манш вместе с Вильгельмом Завоевателем, и резня, которую он увидел в битве при Гастингсе и в многочисленных стычках, навсегда перевернула его взгляды на войну. Он видел войну во всём её кровавом великолепии и отчаянно надеется не увидеть этого вновь. Это приводит его к действиям, которые многим могут показаться жестокими, но он смотрит на это как на необходимое зло, как превентивные меры. Одно из таких действий — убийство Престора.

На самом деле, это убийство хорошо иллюстрирует особенности Эдварда. Во-первых, оно было призвано остановить то, что Эдварду виделось цепочкой действий, которая могла привести только к войне. Он знал или думал, что знал, что Престор добивается власти и создаёт солдат для своей армии. Его целью было задавить войну в зародыше.

Также это решение было быстрым и решительным. При всей своей ненависти к войне, Эдвард — жёсткий лидер и не будет уклоняться от кровопролития, если посчитает его оправданным. Он умён и безжалостен. Об этом свидетельствует и способ устранения, не оставляющий у людских властей сомнений, что это всего лишь очередное жестокое убийство.

Отношение к независимым открывает другую сторону его характера. Он не обращается с ними жестоко. До тех пор, пока они подчиняются законам сородичей и его домена и не замышляют измены, они вольны поступать, как пожелают.



Впрочем, он не до конца осознавал, что делает, отдавая приказ о казни Престора. Тадеуш хитростью воздействовал на него, убеждая и обычными способами и мистическими. Если персонажам удастся обратить на это внимание Эдварда (иными словами, если они заключат мир), то он начнёт понимать, что некая сила сделала из него марионетку, и придёт в бешенство. Персонажи получат союзника, по крайней мере в том, что касается вендетты с Тадеушем.

У Эдварда, как и у многих старых вампиров, есть парочка привязанностей, помогающих ему сохранить рассудок. Отвращение к восстаниям — первейшая из них. Он жёстко проводит политику поддержания мира. Вторая привязанность — музыка. На протяжении лет Эдвард был связан с музыкой. В разное время он сочинял музыку, играл музыку, слушал музыку. Его друзьями часто становятся композиторы и музыканты, и он хранит сувениры в память о них, когда они уходят в мир иной.

В 1808 году музыкальные пристрастия Эдварда привели его в Австрию, где он подружился с молодым австрийским солдатом. Они оба любили оперу и проводили вместе много времени. Когда небольшая группа смертных узнала об истинной природе Эдварда, он был настолько напуган, что пошёл наперекор традициям Тореадоров и сделал из солдата своё дитя. С помощью нового потомка ему удалось устранить всех, кто разгадал его маскировку. Теперь этот солдат — раб Эдварда, и его зовут Дюк.

Несмотря на угрозу Маскараду, князь Вены слышал достаточно, чтобы дать Эдварду знать: он и его дитя больше не являются желанными гостями. И они уехали. Некоторое время они путешествовали по Восточной Европе, так как Эдвард хотел, чтобы Дюк приспособился к своей новой жизни в знакомом окружении. К концу столетия, впрочем, они оказались в Лондоне, чтобы насладиться премьерой комических оперетт Гилберта и Салливана, поставленной компанией Дойли Карте.

К 1900 году Эдварду стало очевидным, что скоро Европу охватит война. Как уже было сказано, Эдвард достаточно навидался войны, чтобы испытывать к ней отвращение. Вдобавок ко всему, политиканство и самолюбование европейских сородичей сидели у него в печёнках. Они с Дюком отправились в Соединённые Штаты — в то время опасное путешествие, на которое осмеливались не все сородичи.

Они прибыли в Нью-Йорк и, почти не задерживаясь, отправились дальше на запад в поисках свободной жизни. Они нашли Денвер, который был занят доном Алонсо де Варгасом и ещё несколькими сородичами. Стремительно растущий город был полон суматохи и пропускал через целые толпы людей. Город лихорадило вплоть до 1920 года, когда всё устаканилось и в Денвере поселилось столько вампиров, что анархия уже не могла сохраняться.

Эдвард и дон Алонсо были единственными старейшинами Денвера, но править мог только один. Дюк немного сместил чашу весов в пользу Эдварда, который предложил учредить триумвират. Эдвард стал бы князем и главой, а Денвер — их доменом. Дон Алонсо согласился, и с тех пор они умело правили городом.

Нынешняя группа Эдварда, не оставившего занятия музыкой, называется Seventh Son. Она пользуется в Денвере популярностью и исполняет блюз-рок. Все участники группы — сородичи, и только один из них не является потомком Эдварда.

Физические: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 3
Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 4, Смелость 3
Таланты: Актёрство 2, Бдительность 3, Драка 2, Лидерство 4
Навыки: Этикет 3, Фехтование 3, Музыка 6, Скрытность 1, Выживание 2
Познания: Бюрократия 1, Финансы 2, Языки 1, Политика 2
Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 4, Стойкость 2, Присутствие 4
Дополнения: Контакты 3, Стадо 2, Ресурсы 4, Слуги 3, Связи 4
Человечность 5 **Сила воли** 7 **Запас крови** 20
Видимый возраст: Чуть старше тридцати
Становление: 1075 г.
Поколение: Седьмое
Клан: Тореадор
Описание: Эдвард невысок, порядка пяти футов шести дюймов, но обладает властной осанкой. У него ухоженные тёмно-коричневые, почти чёрные волосы. Он носит кожу и джинсы на выступлениях Seventh Son, удобную одежду идеального покроя дома, а в других местах — по обстоятельствам.
Маска: Директор
Натура: Архитектор
Советы по отыгрышу: Вы пытаетесь убедить окружающих в своём могуществе, но это всего лишь способ скрыть ваши опасения. Вы знаете, что если оставите свой пост хоть на мгновение — весь Денвер погрузится в анархию и войну.

Дюк

Глава «вооружённых сил» князя, Дюк провёл вместе с Эдвардом больше времени, чем любой другой сородич, — почти двести лет. Совет Денвера состоит из Дюка, Эдварда и дона Алонсо. Дюк верен Эдварду до конца и никогда даже на мгновение не подумает предать его. По сути, Эдвард — его владыка. При жизни Дюк был солдатом, остался он солдатом и после смерти, теперь под началом князя. Он может поинтересоваться, чем вызван приказ, но исполнит любую волю Эдварда, невзирая на собственные дурные предчувствия.

При жизни Дюк был австрийским солдатом и без сомнения долго и упорно сражался бы с Наполеоном, не рассуди судьба иначе. В 1807 году во время отпуска он

знакомится и сближается со скрипачом и страстным поклонником оперы, который позже станет известен как Эдвард Вильямс. Их дружба продлилась больше года, пока группа австрийских купцов не узнала, что Эдвард — вампир. Купцы тут же возжелали уничтожить Эдварда и присвоить его состояние. Загнанный и одинокий, Эдвард даёт юноше становление и превращает его в вампира и раба. Вдвоём они быстро уничтожают заговорщиков, восстанавливая маскарад Эдварда.

Из-за происхождения Дюк всегда стоял особняком среди других Тореадоров. Несмотря на то, что он отлично разбирается в искусстве и музыке, он бесталанен, а следовательно — презираем многими. Он прячется от насмешек клана за работой и службой Эдварду, запретив себе любые человеческие чувства.

Физические: Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

Добродетели: Совесть 0, Самоконтроль 3, Смелость 5

Таланты: Бдительность 3, Драка 3, Уклонение 3, Запугивание 3, Лидерство 2, Знание улиц 3

Навыки: Знание животных 1, Вождение 2, Этикет 1, Стрельба 4, Фехтование 4, Ремонт 1, Скульптура 3, Скрытность 2, Выживание 2

Познания: Расследование 1, Языки 1, Медицина 2

Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 4, Стойкость 2, Могущество 1, Присутствие 1

Дополнения: Связи 1, Стадо 2, Ментор 3, Ресурсы 1, Статус 1

Человечность 3 **Сила воли** 7 **Запас крови** 15

Видимый возраст: Около двадцати пяти лет

Становление: 1808 г.

Поколение: Восьмое

Клан: Тореадор

Описание: Дюк — крупный мужчина шести футов двух дюймов ростом с телосложением футбольного полузащитника. Он ходит с уверенностью воина, хотя ему и не достаёт изящества. У него огненно-рыжие волосы, а лицо — застывшее и бесчувственное. Всё это придаёт ему безжалостный вид и делает более похожим на большую и опасную машину, чем на человека. Обычно Дюк одевается в неброскую одежду умеренного качества.

Маска: Традиционалист

Натура: Мастер выживания

Советы по отыгрышу: Арнольд Шварценеггер в «Терминаторе» напомнил вам самого себя. Та же самая холодная угроза и то же чувство долга.

Джейсон Доджерсон

Доджерсон — единственный член Seventh Son не из потомства Эдварда. Он Малкавиан, который считает себя Джимми Хендриксом. До этого он был убеждён, что является Робертом Джонсоном и так далее вплоть до своего становления в конце XVIII века (когда он считал себя Иоганном Себастьяном Бахом).

В смертной жизни он был посредственным виолончелистом во второсортном французском оркестре и почти был готов покончить с собой от отчаяния, когда Мал-

кавиан дал ему становление и свёл его с ума. Джейсон быстро начал копировать великих музыкантов, сменяя образ через каждые двадцать-тридцать лет.

Доджерсон появился в Денвере в 1954 году во времена Роберта Джонсона и, несмотря на манию, заслужил признание Эдварда как отличный музыкант. Вместе с Эдвардом он прошёл через несколько реинкарнаций группы и играл на нескольких инструментах. В Seventh Son он играет на басу и считает это отличным способом маскировки, чтобы в нём не признали Джимми Хендрикса.

Если попытается опровергнуть его манию, Джейсон приведёт сложные логические обоснования. Если упорствовать, он занервничает и может выйти из-под контроля.

Физические: Сила 2, Ловкость 5, Выносливость 3

Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 2, Внешность 4

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3

Добродетели: Совесть 4, Самоконтроль 1, Смелость 3

Таланты: Актёрство 5, Бдительность 2, Атлетика 3, Драка 2, Эмпатия 4, Хитрость 5

Навыки: Этикет 3, Музыка 4, Ремонт 2, Скрытность 2

Познания: Языки 4, История музыки 5

Дисциплины: Прорицание 5, Присутствие 3

Дополнения: Стадо 2, Ментор 3, Ресурсы 1, Статус 1

Человечность 9 **Сила воли** 5 **Запас крови** 13

Видимый возраст: Чуть старше двадцати

Становление: 1770 г.

Поколение: Десятое

Клан: Малкавиан

Описание: Внешне он кажется вполне нормальным белым человеком с длинными каштановыми волосами. Он выглядит абсолютно разумным, за исключением, возможно, небольшого блеска, который затаился в глазах. Однако он действует как Джимми Хендрикс, и хорошо знакомые с великим музыкантом могут найти Джейсона раздражающе бесцеремонным.

Маска: Зависит от текущего образа

Натура: Фрик

Советы по отыгрышу: Избегайте разговоров с незнакомцами, но когда всё-таки будете говорить с ними, намекните, кто вы такой: «Точняк, это напоминает мне моё выступление на Вудстоке».

Карен Мауве

Барабанщик в Seventh Son, Карен — последнее дитя Эдварда. Она была создана всего несколько лет назад в 1985 г. Эдвард нашёл её в Форт-Коллинс, где она играла на барабанах (Форт-Коллинс — небольшой городок к северу от Денвера, в котором нет собственного князя), и убедил переехать в Денвер, чтобы играть в своей группе. Примерно через год он дал ей становление, и она стала полноценным членом группы и по крови и по духу.

Она бесшабашный рокер и в последнее время приобрела несколько опасную привычку питаться только кровью конкурирующих групп. Эдвард не знает об этом пристрастии, и разгневается, когда (и если) узнает о ней.

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 2

Добродетели: Совесть 1, Самоконтроль 4, Смелость 4

Таланты: Актёрство 2, Бдительность 3, Драка 2, Уклонение 3, Знание улиц 1, Хитрость 2

Навыки: Вождение 3, Музыка 3, Ремонт 3, Скрытность 2

Познания: Компьютер 1, Расследование 1, Теория музыки 2

Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 3, Могущество 1

Дополнения: Стадо 3, Ресурсы 1, Статус 1

Человечность 5 **Сила воли** 8 **Запас крови** 15

Видимый возраст: Моложе двадцати

Становление: 1985 г.

Поколение: Восьмое

Клан: Тореадор

Описание: Карен хотела бы выглядеть как звезда хэви-металл — шпильки, кожаная мини-юбка и всё такое — но она не настолько анорексична. Зато она выглядит как Билли Идол в юбке, что добавляет колорита, когда группа начинает играть старый добрый блюз.

Маска: Бунтарь

Натура: Бонвиван

Советы по отыгрышу: Больше всего вы любите играть с огнём. Вы играете с врагами в кошки-мышки и готовы ввязаться в любую передрягу ради веселья.

Лесли Бут

Лесли, заведующая клавишами и духовой секцией Seventh Son, и Эдвард уже почти столетие вместе. Он впервые познакомился с ней в Нью-Йорке, через который проезжал по пути на запад. Она пела в опере и буквально очаровала его. Он слал ей цветы и оплачивал счета в течение месяца, который они с Дюком провели в Нью-Йорке. Уезжая, он обещал послать за ней при первой возможности.

Прошли годы и наступили бурные двадцатые, прежде чем Эдвард устроился в Денвере и смог исполнить своё обещание. К тому времени карьера Лесли клонилась к закату, поэтому, когда Эдвард послал телеграмму с приглашением приехать в Денвер на время или навсегда, она согласилась. Он даровал ей становление в ту же ночь, как она приехала, и Лесли ещё не довелось пожалеть об этом или о переезде в Денвер.

С течением времени она продолжала изучение музыки и отошла от оперного пения к инструментам. В конце шестидесятых, как раз когда Эдвард создавал свою первую рок-группу, Лесли рассталась с ним и уехала из Денвера в Калифорнию. Эдвард позволил ей уехать, хотя и не без сожаления.

Шесть лет спустя, в 1972 году, она вернулась и привела с собой молодого человека. Она просила Эдварда разрешения сделать юношу вампиром, и он был настолько обрадован её возвращением, что немедленно согласился. После превращения юноша в знак почтения сменил своё имя на Лесли, и теперь он известен как Лесли Уилкс.

Когда Эдвард распустил старую группу, ставшую слишком известной, и создал Seventh Son, Лесли Бут прочно заняла в ней место.

Физические: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3

Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 2, Внешность 5

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3

Добродетели: Совесть 5, Самоконтроль 4, Смелость 2

Таланты: Актёрство 4, Бдительность 1, Атлетика 1, Уклонение 3, Эмпатия 4, Лидерство 1

Навыки: Знание животных 2, Этикет 4, Фехтование 3, Музыка 3

Познания: Языки 2, Оккультизм 2, Знание оперы 4

Дисциплины: Анимализм 1, Прорицание 2, Стремительность 1, Могущество 3

Дополнения: Слава 1, Стадо 1, Ресурсы 2

Человечность 8 **Сила воли** 8 **Запас крови** 15

Видимый возраст: Чуть старше сорока

Становление: 1927 г.

Поколение: Восьмое

Клан: Тореадор

Описание: Вагнеровская женщина, в двадцать четыре года похожая на поющую у дома Брунгильду. Теперь она постарела, но сохранила манеры и выправку оперной дивы. У неё русые волосы, спускающиеся до середины спины, и печальные глаза.

Маска: Конформист

Натура: Мученик

Советы по отыгрышу: Вы сильны и решительны, уверены, что всё должно быть по-вашему. Но несмотря на это, вы испытываете слабость к неудачникам и помогаете им даже за свой счёт (хотя и даёте им об этом знать).

Лесли Уилкс

Лесли Уилкс хотел стать хиппи, но ему недоставало бунтарского духа. В шестидесятых он обошёл все тусовки, но нигде не стал своим… пока не познакомился с Лесли Бут. Она помогла ему вписаться, и в ответ ради неё он готов почти на всё.

Несколько лет они колесили по заливу Сан-Франциско, она помогала ему влиться в ту культуру, куда он хотел попасть, а он скрашивал её одиночество.

Когда она сказала ему, что возвращается в Колорадо, он предложил ей отправиться вместе, на что она в тайне и надеялась. Они прибыли в Денвер, Бут помирилась с Эдвардом и попросила у него разрешения сделать Уилкса одним из легиона проклятых. Князь согласился, и Уилкс, прежде посторонний, стал посвящённым. В знак уважения он сменил имя на Лесли. Когда Лесли Бут заняла место в новой группе Seventh Son, весь двор принял как данность, что Лесли Уилкс будет подле неё.

Юноша сошёлся с Джейсоном Доджерсоном, и если Уилкс не вместе с Бут (что бывает редко), он, скорее всего, с Джейсоном. Уилкс пристрастился к крови наркоманов, но только курильщиков конопли. Бóльшая часть его стада состоит из наркоманов, посещающих другие клубы.

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные: Обаяние 1, Манипулирование 2, Внешность 3

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 5, Сообразительность 3

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 5, Смелость 2

Таланты: Бдительность 1, Атлетика 1, Уклонение 2, Знание улиц 1

Навыки: Вождение 2, Стрельба 2, Музыка 2, Ремонт 2

Познания: Бюрократия 1, Правоведение 3, Языки 1, Политика 1, Наука 1, Поэзия 2, Английская литература 2

Дисциплины: Прорицание 1, Стремительность 3, Затемнение 1

Дополнения: Стадо 2, Ментор 2, Ресурсы 1

Человечность 6 **Сила воли** 7 **Запас крови** 14

Видимый возраст: Чуть старше двадцати

Становление: 1972 г.

Поколение: Девятое

Клан: Тореадор

Описание: Уилкс выглядит, словно навсегда застрял в шестидесятых. Его длинные каштановые волосы перехвачены лентой, и он обычно носит клёш и многоцветные одежды. Он слегка похож на Эдварда.

Маска: Ребёнок

Натура: Конформист

Советы по отыгрышу: Вам нравится, когда люди помогают вам, но на самом деле, это вы склонны исполнять чужую волю. Но по-настоящему вы преданы Бут, для которой сделаете всё что угодно.

Мина

Мина — один из гулей Эдварда. Он называет её Миной (как и второй его гуль — Люси), потому что считает это забавным, в худшем смысле этого слова[7]. Мина старшая из двух гулей, и сейчас её возраст приближается к ста годам, хотя она всё ещё выглядит на двадцать пять.

Она была девочкой из высшего света Денвера, которая влюбилась в Эдварда, когда он только появился в городе. Эдвард не проявлял к ней особенного интереса, но когда увидел, что её влюблённость растёт, то решил извлечь из этого пользу.

7 Вероятно, как отсылка к «Дракуле» Брэма Стокера.

Мина целиком и полностью предана Эдварду, хотя неуравновешенность до некоторой степени ограничивает её полезность. На протяжении тридцати лет она не покидала дома Эдварда. Целый день она наблюдает за ним и приводит в порядок дом, считая, что они женаты и счастливы вместе. Если кто-нибудь угрожает объекту её любви, она впадает в безумие и защищает его словно дикий зверь. Эдвард держит её только потому, что это безумие идёт ему на пользу.

Физические: Сила 4, Ловкость 1, Выносливость 3

Социальные: Обаяние 1, Манипулирование 1, Внешность 1

Ментальные: Восприятие 1, Интеллект 1, Сообразительность 2

Добродетели: Совесть 0, Самоконтроль 0, Смелость 5

Таланты: Драка 5

Навыки: Ведение хозяйства 3

Дисциплины: Могущество 1

Дополнения: Связи 1, Ресурсы 1

Сила воли 3

Видимый возраст: Тридцать лет. Она прекратила стареть на третьем десятке, но её старит неряшливая внешность.

Описание: Когда-то красивая женщина, теперь она лишь жалкая тень былого. Её волосы спутаны и грязны, несмотря на то, что Люси пытается хотя бы немного содержать её в чистоте. Впрочем, эта неопрятность не распространяется на дом. Психоз заставляет её чистить и убирать весь день, так что дом сияет чистотой.

Маска: Фрик

Натура: Фрик

Примечания: Когда Мина должна сделать бросок смелости, чтобы предотвратить вред, который может получить Эдвард, она бросает все свои пять костей Смелости. Аналогично, когда она использует **Силу воли**, чтобы сопротивляться приказу навредить Эдварду или позволить нанести ему вред, она получает 8 в этой черте.

Советы по отыгрышу: Вы пойдёте на всё, чтобы защитить свою семью. Семья — это вы, а вы — это они.

Люси

Люси — гораздо более молодой гуль Эдварда. В 1958 г. она впервые попробовала его крови, когда Эдвард охотился и заметил проститутку, удивительно похо-

жую на Мину. Это возбудило его любопытство, так что он проследил за ней и включил в своё стадо. Вскоре Эдвард обнаружил, что она обладает чрезвычайно развитым чувством самосохранения, с каким ему ещё не доводилось встречаться. Сделать из неё гуля казалось ему всё более и более привлекательным, особенно в свете того что Мина становилась всё более и более неуравновешенной.

Так он и сделал, и не пожалел о своём решении. По факту, Люси управляет домом, пока Эдвард спит. Она держит Мину, которая считает её своей дочерью, в узде путём искусного манипулирования, а не прямых приказов. А ещё она занимается теми сторонами домашнего хозяйства, для выполнения которых Мине не хватает здравомыслия.

Люси вполне довольна существованием в качестве гуля, хотя слишком хорошо понимает шаткость подобного существования. Вновь и вновь она пытается выторговать полноценное становление. Эдвард колеблется, но считает её слишком ценной в качестве гуля, чтобы пойти на это.

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 5, Внешность 3

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 3

Добродетели: Совесть 1, Самоконтроль 5, Смелость 4 (?)

Таланты: Бдительность 2, Драка 3, Запугивание 3, Лидерство 1, Знание улиц 3, Хитрость 3

Навыки: Вождение 2, Стрельба 3, Скрытность 2, Выживание 2

Познания: Расследование 3, Оккультизм 2

Дисциплины: Могущество 1

Дополнения: Связи 1, Ресурсы 1

Сила воли 8

Видимый возраст: Около двадцати пяти лет

Описание: Люси выглядит достаточно похожей на Мину, чтобы сойти за её сестру (или дочь), но ухаживает за собой намного тщательнее. Её чёрные волосы ниспадают на плечи, а хитрое выражение лица указывает на то, что она всегда блюдёт свои интересы.

Маска: Опекун

Натура: Мастер выживания

Советы по отыгрышу: Кажется, что вы созданы для ведения домашнего хозяйства, но вы готовы пожертвовали им при случае. Вы цените жизнь превыше всего.

Роджер Мано

Роджер Мано — последний из гулей Эдварда. Он очень стар по меркам гулей и утверждает, что прожил полторы сотни лет. Он приехал в Денвер в 1980 г., убегая от шабашитов, которые убили его старого хозяина. Мано был в отчаянии, его время истекало, и он должен был срочно найти новый источник вампирской крови или мучительно умереть. Эдвард нашёл Мано, прежде чем остальные вампиры Денвера узнали о его существовании.

Князь быстро понял, что Роджер может быть ему полезен, и дал ему кровь для продолжения жизни. Теперь Роджер служит князю «козырем в рукаве». В основном

он издалека наблюдает за домом Эдварда и улаживает дела, которые никто иной уладить не может. Раз уж Люси и Мина известны всем, Эдвард использует Роджера, чтобы шпионить за сородичами своего города, особенно когда требуется абсолютная секретность.

Роджер очень рад быть гулем, хотя иногда и задумывается, не лучше ли бы было стать настоящим вампиром. Впрочем, в нём всегда берёт верх врождённое недоверие к резким переменам.

Эдвард говорил Роджеру держаться подальше от Мины, чтобы не тревожить её, но безумная женщина всё-таки узнала о Мано. Это произошло, когда Роджер вынужден был открыто разобраться с грабителями, которые вломились в дом, пока не было Люси. С тех пор Мина обращается с ним, как со своим сыном. Для всех это очередное проявление её сумасшествия, но Люси начинает догадываться, что за этим стоит нечто большее.

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные: Обаяние 1, Манипулирование 2, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 3, Смелость 3

Таланты: Бдительность 3, Драка 1, Уклонение 3, Знание улиц 2

Навыки: Вождение 1, Этикет 1, Фехтование 4, Скрытность 3

Познания: Бюрократия 2, Языки 2, Оккультизм 2

Дисциплины: Стремительность 1, Стойкость 1, Могущество 2

Дополнения: Ресурсы 2

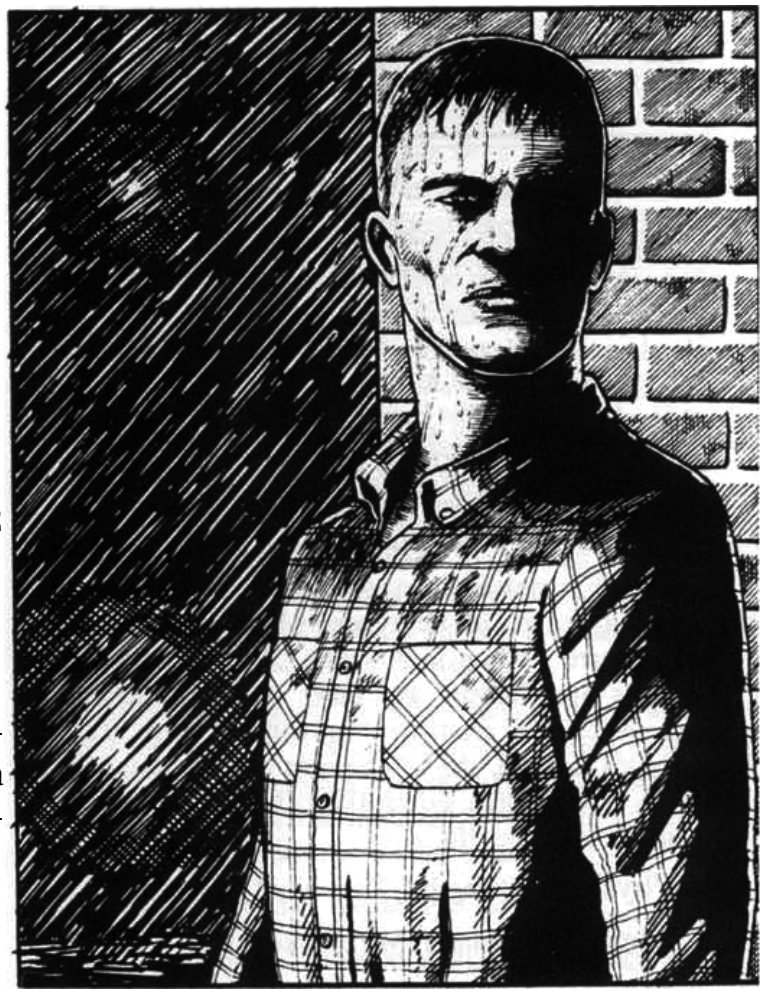
Сила воли 9

Видимый возраст: Чуть старше тридцати

Описание: Роджер — небольшой темноволосый мужчина со скупыми отточенными движениями.

Маска: Конформист

Натура: Интриган



Рэйчел

Рэйчел — представитель независимых вампиров Денвера. Она — гангрел и исколесила всё Колорадо, но Денвер служит ей более-менее постоянным пристанищем.

В силу восьмого поколения она по праву является старейшиной, который живёт и охотится в городах на восточном склоне Скалистых гор вот уже почти двести лет.

Рейчел родилась в России, но в 1802 г. покинула родину ради Америки. Всепоглощающая жажда странствий заставила её путешествовать по границе «цивилизованных» Соединённых Штатов. У индейцев, вытесненных из Колорадо, сохранилось несколько легенд о рыжеволосом злом духе, который прибыл на Великие Равнины с белыми людьми. Эти легенды основываются на Рэйчел.

Она из тех диких созданий, которые наслаждаются своей звериной природой, и Эдвард не уверен, что рад видеть её в городе. Впрочем, до сих пор она не пыталась добиться какой-либо власти в городе, хотя после её вылазок иногда расползаются тревожная слухи.

Рэйчел подходит в качестве вампира, преследующего персонажей, так как она способна улетучиться (и в буквальном, и в переносном смысле), что, скорее всего, недоступно игрокам.

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 5

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 4

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 1, Смелость 5

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 3, Драка 5, Запугивание 3, Знание улиц 1, Хитрость 1

Навыки: Знание животных 4, Скрытность 3, Выживание 4

Познания: Медицина 1

Дисциплины: Анимализм 5, Стойкость 2, Превращение 4

Дополнения: Статус

Человечность 7 **Сила воли** 6
Запас крови 15

Видимый возраст: Около тридцати лет
Становление: 1760 г.
Поколение: Восьмое
Клан: Гангрел
Описание: Рэйчел — поразительно красивая женщина с рыжими волосами, спадающими до талии. Она стройна, почти шести футов ростом, и обладает животным обаянием, из-за которого выглядит неукротимой. Впрочем, она и на самом деле неукротима, а ещё — безжалостный охотник.
Маска: Мастер выживания
Натура: Одиночка

Эрл и Граф

Эти двое вместе с Дюком составляют «вооружённые силы» двора Эдварда. Они с удовольствием служат князю, так как получают за службу щедрую плату.

Эрл
Физические: Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 4
Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 1, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3
Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 1, Смелость 3
Таланты: Атлетизм 2, Драка 3, Уклонение 2, Запугивание 2
Навыки: Вождение 2, Стрельба 3, Фехтование 1
Познания: Полицейское делопроизводство
Дисциплины: Стойкость 2, Могущество 2
Дополнения: Стадо 2, Ресурсы 2
Человечность 6 **Сила воли** 7 **Запас крови** 12
Видимый возраст: Тридцать два года
Становление: 1952 г.
Поколение: Одиннадцатое

Клан: Вентру
Описание: Крупный человек плотного телосложения, похожий на вышибалу.
Маска: Головорез
Натура: Головорез

Граф

Физические: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 4
Социальные: Обаяние 1, Манипулирование 3, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 1
Добродетели: Совесть 1, Самоконтроль 3, Смелость 3
Таланты: Драка 3, Уклонение 3, Запугивание 2, Хитрость 2
Навыки: Стрельба 1, Фехтование 3, Скрытность 2
Познания: Языки 1
Дисциплины: Могущество 2, Превращение 2
Дополнения: Статус 1
Человечность 5 **Сила воли** 8 **Запас крови** 11
Видимый возраст: Двадцать восемь лет
Становление: 1963 г.
Поколение: Двенадцатое
Клан: Бруха
Описание: Граф гибок как хлыст и двигается с грацией танцора.
Маска: Фрик
Натура: Щёголь

Детектив Уильям Брандт

Детектив Брандт стоит во главе полицейского расследования, которое закрутилось вокруг персонажей. Он хороший детектив, просто отличный, и ему известно, что происходит нечто странное.

Брандт живёт работой в полиции. Если детектив начнёт подозревать, что кто-то из игроков виновен в преступлении, то будет преследовать его, пока не умрёт либо он сам, либо персонаж, или же пока детектив не получит неоспоримых доказательств смерти персонажа (смотрите секцию «Имитация собственной смерти»).

Брандт женат, супругу зовут Линда. У них есть четырёхлетний сын Джимми. Если Брандт по-настоящему достанет персонажей, и если они настоящие подонки, тогда они могут попытаться добраться до детектива через семью. В таком случае они почти наверняка потеряют Человечность, если не сделают бросок Совести по Сложности 8. К несчастью для замешанных в этом гнусном предприятии персонажей, Брандт не отступит, однако будет делать вид, что сдался, пока его любимые не окажутся в безопасности.

При отыгрыше Брандта будьте изворотливым, словно у вас есть шестое чувство. Используйте доступные рассказчику знания, чтобы направлять расследование. Тем не менее, убедитесь, что всё известное Брандту он мог так или иначе выяснить. Иными словами, помните, что за спиной Брандта находятся ресурсы полицейского департамента, так что будьте жестоки, но справедливы.

Описание: Помятый, неопрятный мужчина, чья внешность легко вводит в заблуждение. Представив Коломбо, вы будете недалеки от истины. Он склонен делать неуместные замечания, которые, тем не менее, имеют значение. Например, во время допроса он может ни с того ни с сего спросить, любит ли персонаж животных. Таким образом он может узнать, что убийца остановился на несколько минут поиграть с собакой или нечто подобное. После этого он в свою очередь почти всегда делится информацией о собственной жизни, поэтому приведённая выше беседа могла бы идти так:

— Любите ли вы животных, господин Уилкершир?

— Да, детектив, в особенности лошадей.

— Очень любопытно. А у меня аллергия на собак.

И так далее.

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 4, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4

Добродетели: Совесть 4, Самоконтроль 4, Смелость 5

Таланты: Бдительность 3, Драка 1, Эмпатия 3, Запугивание 1, Знание улиц 3, Хитрость 2

Навыки: Вождение 2, Стрельба 2, Безопасность 2

Познания: Бюрократия 3, Расследование 4, Правоведение 3, Медицина 1

Сила воли 9

Родился: В 1956 г. в Грили (штат Колорадо)

Профессия: Полицейский детектив

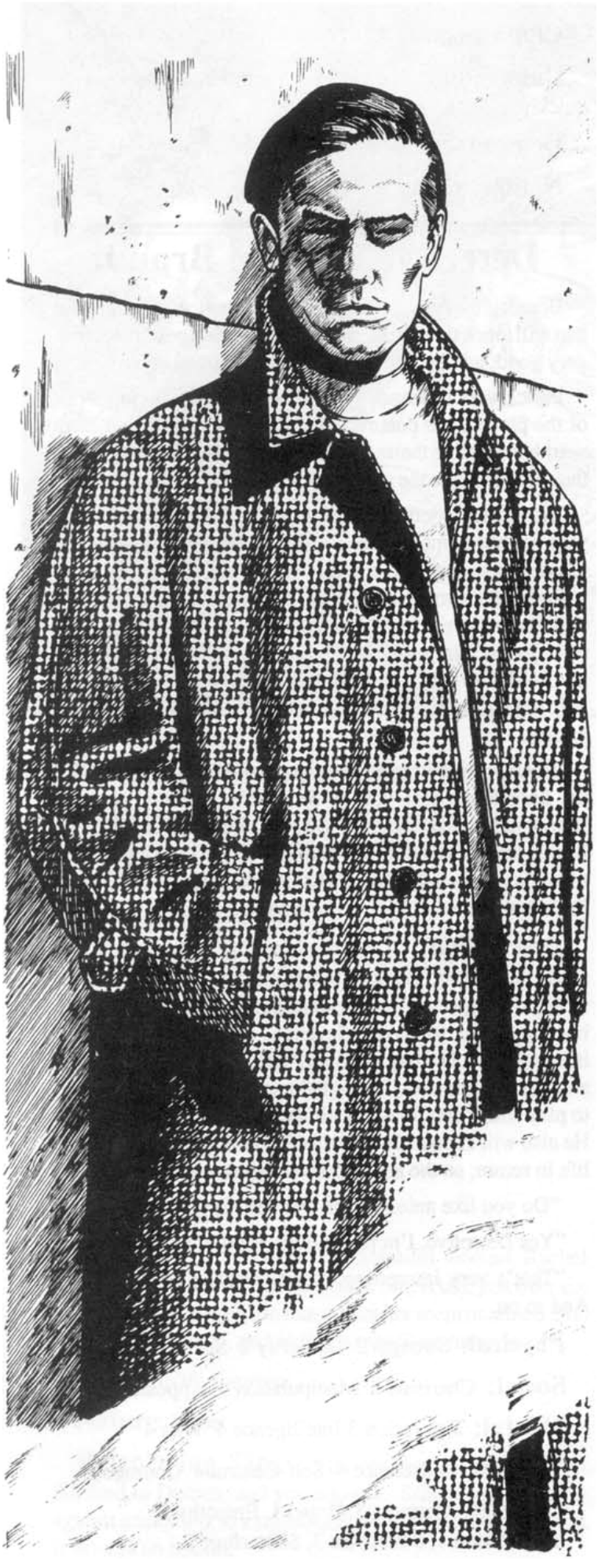
Маска: Шут

Натура: Рыцарь

Тони

Этот вампир-одиночка известен окружающим только под именем Тони. Он итальянец из XIII столетия и вампир девятого поколения, и ему всё успело наскучить.

Тони путешествует по всему миру, редко оставаясь на одном месте больше пяти или шести лет. В Денвере он уже провёл три года и потихоньку начинает испытывать тягу к путешествиям и поиску чего-нибудь интересного.



Тони так и не удалось сжиться с бессмертием, как остальные, и теперь его существование сводится лишь к поиску развлечений. Именно поэтому он играет с опасностью, у всех на виду питаясь своими любимцами в «24-ом диоцезе». Эта же роковая скука толкает его на вмешательство в жизнь персонажей. Чистое любопытство привлекает к ним его внимание, а порочность и скука заставляет использовать их против Эдварда.

Он высокомерен и склонен к многозначительным загадочным жестам, подобным его появлению перед персонажами. Мелодраматичность — один из употребляемых им способов борьбы со скукой. Понятно, что психоз Тони связан с опрометчивым влечением к опасности. Это не совсем желание умереть, хотя и очень похоже на него.

Физические: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 3

Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 2

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Смелость 3

Таланты: Актёрство 1, Бдительность 4, Атлетика 2, Уклонение 2, Знание улиц 4, Хитрость 3

Навыки: Стрельба 1, Фехтование 1, Безопасность 3, Скрытность 4

Познания: Языки 2, Оккультизм 2, Политика 2

Дисциплины: Прорицание 5, Доминирование 2, Затемнение 2

Дополнения: Стадо 4, Ресурсы 2

Человечность 6 **Сила воли** 8
Запас крови 14

Видимый возраст: Около тридцати лет
Становление: 1228 г.
Поколение: Девятое
Клан: Малкавиан
Описание: Смуглый средиземноморец пяти футов восьми дюймов ростом. Тони похож на жиголо или казанову.
Маска: Одиночка
Натура: Бунтарь

Мэвис и Сьюзи Джексоны

Ни в чём не виноватые Мэвис и её дочь Сьюзи могут сыграть ту роль, какую вы захотите им назначить. Их заведомо незначительное влияние можно без особых проблем увеличить, чтобы придать ролевой игре необходимый размах.

Мэвис работает библиотекарем в отделе редких книг Денверской общественной библиотеки, что и заинтересовало Престора. Когда он решил забрать Мэвис, то не смог оставить её дочь в одиночестве, так что взял заодно и Сьюзи. Престор узнал о них через Эмерсона: банкир выдал Денверской общественной библиотеке ссуду, чтобы Мэвис приобрела для него парочку редких книг. Мэвис разведена, её бывший муж живёт в Сиэтле, очень далеко от разыгравшейся драмы.

Джексоны могут стать отличным катализатором замешательства, которое должно владеть вампирами в начале игры. Безжалостно терзайте совесть вампиров, если они утолят голод кем-либо из семейства. Но если Мэвис и Сьюзи выживут, используйте их в качестве контраста с вампирской бесчеловечностью. Учитывая расшатанное состояние персонажей на момент пробуждения в подвале, мать с дочерью даже может стать для них навязчивой идеей или манией.

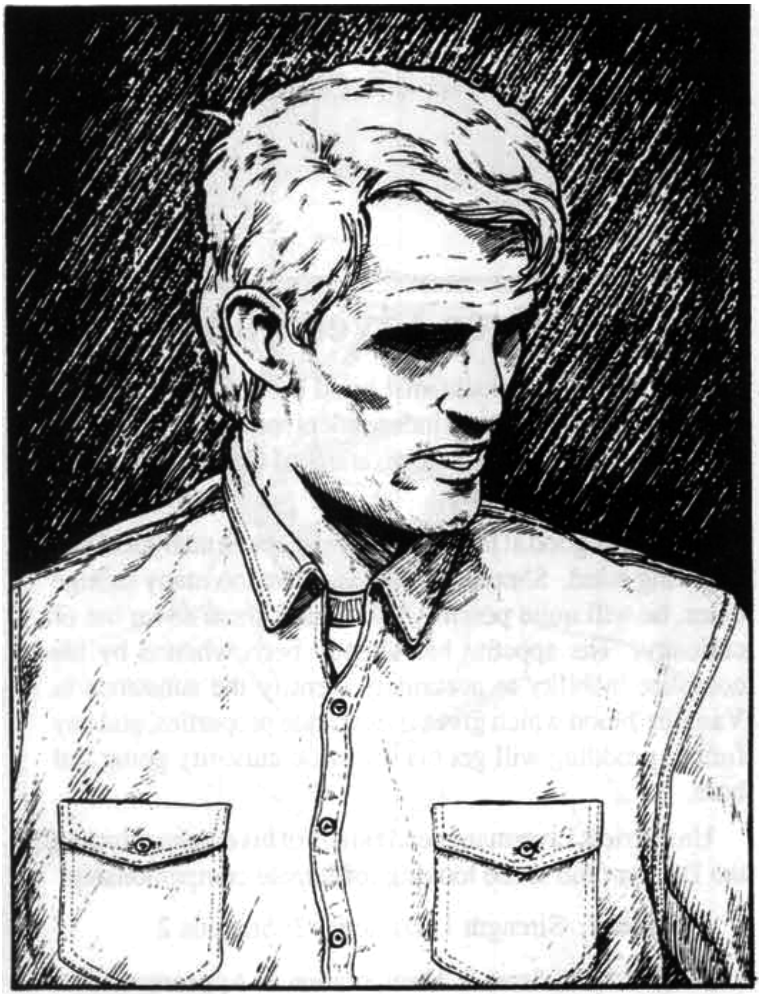
Описание: Мэвис — довольно-таки симпатичная чернокожая женщина с налётом учёности. Сьюзи — донельзя прелестная восьмилетняя девочка. Поскольку Мэвис и Сьюзи не играют активной роли, для них не приводится статистика. Они служат контр-примером.

Винсент Бельхёрст

Будучи офицером полиции Денвера, Винс был выбран, чтобы стать ударной силой новосозданных вампиров. Однако этому плану не суждено было сбыться: со смертью Престора он вновь стал человеком, так как ему была введена особая сыворотка.

Винс работает в полиции нравов и женат на Монике Бельхёрст, помощнице окружного прокурора. Он жёсткий, надёжный человек, ревностно охраняющий закон.

Если вы используете готовых персонажей для игры, Винс не даст Монике жить спокойно. Каждым сказанным словом и каждым сделанным жестом он будет тянуть её обратно к смертной жизни. Он будет беспокоиться о ней, постоянно спрашивать, не больна ли она, и пытаться помочь на протяжении той ужасной ночи в подвале.



Его нелегко сбить со следа. Можно одурачить полицию, убедив её, что персонажи невиновны в совершении преступления, но Винс будет представлять опасность, пока Моника каким-либо образом не избавится от него. Эта ситуация таит в себе отличную возможность для отыгрыша. Если Моника попробует просто убедить Винса уйти, отыгрывайте потрясение и глубокую печаль, поскольку он очень сильно её любит. Даже если она захочет трусливо убежать или сфабриковать свою смерть, постоянно напоминайте игроку о Винсе и о том, как сильно Моника скучает по нему.

Если рассказать Винсу, что происходит, он будут терзаться сомнениями. Он не позволит охотиться на людей, но также он не хочет потерять Монику. Если персонажи пойдут по этому пути, Винс будет помогать изо всех сил, если им удастся убедить его, что они питаются исключительно кровью коров или чем-то подобным. Если Винс узнает о предательстве, то достанет вампиров даже из-под земли.

В том случае, если игроки создали собственных персонажей и не связали их с Винсом, его роль может уже не быть настолько значительной. Вы можете сделать его мужем одного из персонажей или назвать Вероникой и сделать женой одного из них. Если хотя бы один из персонажей будет семейным человеком, то ролевая игра приобретёт дополнительные грани. Описанное выше поведение Винса может служить шаблоном для любого супруга.

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 3

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3

Добродетели: Совесть 4, Самоконтроль 5, Смелость 5

Таланты: Бдительность 2, Драка 2, Уклонение 2, Запугивание 2, Знание улиц 2

Навыки: Вождение 2, Стрельба 2

Познания: Расследование 2, Правоведение 2, Театральная техника 3

Сила воли 7

Описание: Винс атлетического сложения человек, приблизительно пяти футов десяти дюймов ростом и с непослушными светло-каштановыми волосами.

Родился: В 1958 г. в Санта-Кларе (штат Калифорния)

Маска: Опекун

Натура: Рыцарь

Примечания: Среди его союзников — коллеги из денверских правоохранительных органов.

Босвел

Босвел — мелкая сошка при дворе Эдварда. Он бы не прочь продвинуться выше, но ему не хватает решимости. Босвел стал вампиром двадцать лет назад или около того, но бóльшую часть времени прятался от старейшин и терроризировал младших. Он настолько труслив, что если вступит в драку с персонажами, то сдастся уже на уровне здоровья «Сильно задет». Тогда он попытается откупиться своими знаниями.

Босвел недурной боец, но его навыки развиты неравномерно. Он пригодится, только если персонажам нужен пленник: для этой роли он вполне подходит.

Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 4

Ментальные: Восприятие 1, Интеллект 1, Сообразительность 3

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 2, Смелость 1

Таланты: Актёрство 1, Бдительность 1, Атлетика 3, Драка 4, Уклонение 4, Знание улиц 2

Навыки: Фехтование 2, Скрытность 1

Познания: Оккультизм 1, Политика 1

Дисциплины: Стойкость 3

Дополнения: Связи 1, Ресурсы 1

Человечность 4 **Сила воли** 4 **Запас крови** 10

Видимый возраст: Юношеский

Становление: 1972 г.

Поколение: Двенадцатое

Клан: Гангрел

Описание: Невысокий и коренастый, коротко подстриженный блондин.

Маска: Головорез

Натура: Ребёнок

Роджер Ливерман

Ливерман — это биохимик, которого Престор нанял для помощи в исследованиях. Этот независимый учёный в данный момент арендует лабораторию у медицинского факультета Колорадского университета Денвера.

Он весьма хорош в своей области благодаря аналитическому пытливому уму. Если персонажи оставят слишком много необычных следов, вполне вероятно, что он проверит их в силу любопытства. Невозможностью однозначно определить, что именно в вампирской крови придаёт ей уникальные свойства, уже заинтриговало его. Если продолжить раззадоривать его и дальше, любопытство проявится в полную силу.

Ливерман холост и проводит львиную долю вечеров в денверских клубах, подыскивая себе партнёра.

Физические: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 1, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 2

Добродетели: Совесть 4, Самоконтроль 4 Смелость 2

Таланты: Бдительность 1, Эмпатия 3, Лидерство 1

Навыки: Вождение 2, Стрельба 1, Музыка 1, Ремонт 3

Познания: Компьютер 2, Расследование 3, Медицина 3, Наука 4

Сила воли 6

Описание: Мужчина среднего возраста с брюшком и очками. Вокруг небольшой лысины сгрудились русые волосы. Он нисколько не похож на Ромео, зато служит прекрасным образчиком успешного предпринимателя.

Родился: В 1946 г. в Нью-Йорке (штат Нью-Йорк)

Маска: Директор (на работе), Бонвиван (в клубах)

Натура: Интриган

Роберт Клондайк

Этот старый гуль был частью Джихада старейшин почти три сотни лет. Изначально крестьянин-браконьер из Англии стал гулем английского вампира, которому было нужно пушечное мясо для войны с Шабашом. Но вскоре Клондайк обнаружил, что путешествует туда-сюда против своей воли под Доминированием то одного каинита, то другого. Он наслаждался силами, которые даёт кровь сородичей, но ненавидел связанную с ней несвободу.

Чем больше он понимал, что его используют словно пешку, тем больше убеждался, что сможет вернуть свободу, только если станет вампиром. Когда его последнего хозяина убили архонты, Клондайк понял, что узы крови разорваны, и убежал в Новый Свет, где надеялся найти вампира, который захочет дать ему становление. С этой целью он в том же году поступил на службу к древнему вампиру Тадеушу, надеясь, что одна пешка сможет помочь другой. Вскоре он понял, что Тадеуш не намерен дать ему ничего, кроме рабских уз, и убежал от древнего вампира до того, как он покинул Денвер, и прежде чем трижды выпил могущественного Vitæ Тадеуша.

Он узнал от старца тайну существования сыворотки Пастера. Надеясь обратить себя в вампира научным путём, он вломился в дом, прежде чем там побывала ко-

манда Князя, и украл роковые записи химика. Узнав из записок о роли Ливермана, он ворвался в дом биохимика и украл сыворотку.

Теперь он сидит и не знает, что делать дальше. Он не имеет представления, подействует ли сыворотка или погубит его. Клондайк не подозревает о существовании персонажей, и если они не столкнутся с ним, то он введёт себе смесь из нескольких пробирок… и умрёт.

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные: Обаяние 1, Манипулирование 2, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 2

Добродетели: Совесть 0, Самоконтроль 1, Смелость 1

Таланты: Бдительность 2, Драка 3, Уклонение 2, Знание улиц 1, Хитрость 2

Навыки: Вождение 1, Стрельба 4, Фехтование 3, Безопасность 3, Скрытность 2

Познания: Расследование 2, Оккультизм 2

Дисциплины: Стремительность 2, Стойкость 2, Могущество 3

Сила воли 7

Видимый возраст: Пятьдесят лет, и выглядит всё старше с каждым днём, проведённым без вампирской крови.

Описание: Приблизительно пять футов девять дюймов ростом. Клондайк обладает стремительно седеющими грязно-русыми волосами. У него есть борода и усы, также седеющие. Обычно он носит старые регбийные футболки и слаксы, но в случае опасности надевает кевларовый жилет. Выходя на улицу, он также надевает под куртку пуленепробиваемый жилет.

Маска: Фанатик

Натура: Фанатик

Советы по отыгрышу: Вы хотите жить, но не ценой свободы. Вы сделаете всё что угодно ради восстановления контроля над собственной жизнью.

Что дальше?

Эту историю можно закончить множеством различных способов, каждый из которых требует от рассказчика ведения хроники по определённому пути. Здесь будут упомянуты несколько наиболее очевидных концовок и соответствующих им путей.

Первая концовка состоит в том, что персонажи захотят «излечиться» и попытаться вернуть человечность посредством сыворотки Престора. В таком случае возможны несколько вариантов.

Во-первых, конечно же, можно завершить хронику. В конце концов — это хорошая концовка: персонажи собрались вместе, поразмышляли о собственной смертности, а затем решились и ввели сыворотку. По сути, завершение хроники на этом месте, вообще не определяя, сработала ли сыворотка, станет весьма драматичным ходом. Именно такая развязка подходит, если вы использовали историю в качестве знакомства с игрой. Окончив эту хронику, можно будет испытать силы в новой.

С этого места можно позволить игрокам создать новых персонажей и использовать приведённые описания для хроники по Денверу. Если персонажи погибли или стали смертными, но вы хотите продолжить сюжет, можно выдать игрокам персонажей для предотвращения замыслов Тадеуша. Или дать игрокам поиграть другими персонажами: Эдвардом, Дюком или остальными.

Если вы хотите продолжить хронику, также доступно несколько вариантов. Целью всей хроники может стать стремление отыскать Тадеуша и добиться от него объяснений, или потребовать компенсацию, или отомстить. Как было сказано в описании Тадеуша в разделе «персонажи», он зациклен на местах силы. Хроника, связанная с этой темой, может легко собрать персонажей со всей страны и со всего мира. Они могут выступать даже в качестве представителей Эдварда, призванных отомстить вампиру, который использовал князя. Затем можно провести кампанию политического типа с персонажами, отчитывающимися о предпринятых действиях перед Камарильей.

Как вариант, можно остаться в Денвере и продолжить погружение новосозданных вампиров в мир вечной ночи.

Если вы уверенны в своих силах, то можете продолжить хронику после того, как персонажи вновь станут людьми. Они станут смертными с особым пониманием нежити и могут охотиться на проклятых (в частности, на Тадеуша) или участвовать в мире сородичей иным способом, имея уникальную точку зрения на всё происходящее.

В зависимости от кровожадности игроков, может возникнуть ряд свободных концовок, которые могут породить истории или даже хроники, некоторые из которых описаны ниже.

Сыворотка

В рамках этой истории, сыворотка, возвращающая персонажам смертность, действует только на тех сородичей, которые были созданы с помощью инъекции, а не становления. Между тем, хроника, построенная вокруг обладания персонажами сывороткой, делающей человеком любого вампира, может стать особо интересной.

Многие сородичи приветствовали бы такую возможность, но ещё большее число испугалось бы, подобно Тадеушу. На персонажей быстро бы открыли крупномасштабную Кровавую охоту, и они очутились бы в бегах, не зная, кому нужно верить, а с кем — сражаться.

Если игроки оставят Ливерману улики, указывающие на их природу, он легко может стать одержимым вампирами и таинственным веществом, которое он называет «альфа». Его слежка за персонажами может стать постоянным элементом будущих историй. Он даже может объединиться с другими охотниками на ведьм, а хроника — превратиться в продолжительную игру в кошки-мышки.

Будущее Денвера

Чуждый голод разрабатывался не только как введение в хронику, но и как введение в город. Здесь описано множество значимых фигур, мест и связей, поэтому нет причин, по которым вы не могли бы начать совершенно новую хронику в этом городе, была эта история сыграна или нет.

В любом случае, возможности бесконечны, а несколько приведённых здесь вариантов не более чем верхушка айсберга.

Моника Бельхёрст

Ничто не остановит Монику Бельхёрст на пути наверх. С детства она мечтала о карьере, которая позволила бы ей изменить мир. Недостаток денег не помешал ей поступить в университет, так как она вышла замуж за офицера полиции и получила средства для обучения на юридическом факультете. Теперь она одна из самых молодых помощников в команде окружного прокурора, и кое-кто уже поговаривает о начале её политической карьеры.

Среди тех, кто говорит о её блестящем будущем, находится Эмерсон Уилкершир III, с которым она познакомилась в любительском театре. Они полюбили театральные подмостки в университете и сохранили своё увлечение после выпуска. Энергия и талант Моники поразил Эмерсона, и при нормальном стечении обстоятельств он бы стал главным спонсором её политической компании.

Она очень близка со своим мужем Винсом, любящим её вот уже на протяжении восьми лет брака. Они оба увлекаются театром (он — в качестве театрального техника) и проводят вместе почти всё своё свободное время. В последние несколько недель она сильно сблизилась со своим начальником (окружным прокурором), работая с ним до полуночи над важным делом.

Впервые она встретилась с вампиром, давшим ей становление, после постановки «Ромео и Джульетты», сделанной любительским театром. Он подошёл к ней и Эмерсону (она играла Джульетту, а Эмерсон — её отца) после окончания пьесы и похвалил их талант.

Моника оказалась в интересном положении. После становления у неё остались неплохие шансы продолжить

работать помощником окружного прокурора в ночном суде Денвера. Если она сможет избежать уголовного расследования и достичь согласия в отношениях с Винсом, то сможет сохранить это положение на протяжении всей истории и даже дольше. Главная проблема, стоящая перед Моникой, это отношения со своей совестью. Посвятившая себя идеалам правосудия, сможет ли она стать хищником вне закона?

Винс и Моника бездетны, родственников, живущих поблизости, у Моники нет. Кроме мужа и работы, почти все её знакомые связаны либо с правоохранительными органами, либо с судом. Исключением служит только труппа любительского театра, который она с Эмерсоном взяла под крыло (и где работает техником Винс). Также в круг её интересов входят чтение и походы в театр.

Ваша роль: Наравне с Эмерсоном, Моника способна привнести в партию стабильность. Она собрана и хладнокровна. Уверенная в себе, она не даст себя запугать. Привыкшая стоять во главе, Моника — вероятный кандидат на роль лидера партии.

Внешность: Моника — привлекательная темноволосая женщина, чей шаг всегда решителен, а острый взгляд осматривает всё, куда бы она ни пошла.

Примечания: Два её союзника — это муж Винсент Бельхёрст и начальник, окружной прокурор Парк Морган. У неё есть связи как в театральной труппе, в которой она играет, так и в мэрии.

ВАМПИР™

Имя: Моника Бельхёрст
Игрок:
Хроника: Чуждый голод

Натура: Директор
Маска: Судья
Клан: Вентру

Поколение: 13
Убежище:
Концепция:

Атрибуты

Физические

Сила ●○○○○
Ловкость ●●○○○
Выносливость ●●●○○

Социальные

Обаяние ●●●○○
Манипулирование (убеждение) ●●●●○
Внешность ●●●○○

Ментальные

Восприятие ●●●○○
Интеллект ●●○○○
Сообразительность ●●●○○

Способности

Таланты

Актёрство ●●○○○
Бдительность ●●○○○
Атлетика ●○○○○
Драка ●○○○○
Уклонение ○○○○○
Эмпатия ●●○○○
Запугивание ○○○○○
Лидерство ●●○○○
Знание улиц ●○○○○
Хитрость ●●○○○

Навыки

Знание животных ○○○○○
Вождение ●○○○○
Этикет ●○○○○
Стрельба ●●○○○
Фехтование ○○○○○
Музыка ○○○○○
Ремонт ○○○○○
Безопасность ●○○○○
Скрытность ●○○○○
Выживание ○○○○○

Познания

Бюрократия ●●○○○
Компьютер ●○○○○
Финансы ○○○○○
Расследование ●●●○○
Правоведение (обвинитель) ●●●●○
Языки ○○○○○
Медицина ○○○○○
Оккультизм ○○○○○
Политика ●○○○○
Наука ○○○○○

Преимущества

Дисциплины

Доминирование ●●●○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Дополнения

Ресурсы ●●●○○
Связи ●●○○○
Союзники ●●○○○
○○○○○
○○○○○

Добродетели

Совесть ●●●●○
Самоконтроль ●●●○○
Смелость ●●●○○

Другие черты

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Человечность

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

Сила воли

● ● ● ● ● ● ● ● ● ○

□□□□□□□□□□

Здоровье

Синяки		□
Задет	-1	□
Сильно задет	-2	□
Ранен	-3	□
Тяжело ранен	-4	□
Искалечен	-5	□
Обездвижен		□

Сражение

Оружие	Сложн.	Урон

Запас крови

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○

Опыт

Атрибуты: 7/5/3 Способности: 13/9/5 Дисциплины: 3 Дополнения: 5 Добродетели: 7 СО: 15 (7/5/2/1)

Тереза Харпер

Начиная со средней школы Тереза (для друзей — Терри) не испытывала проблем с новыми знакомствами. Преподавала ли она химию старшеклассникам, работала ли с клиентами своей компьютерной консалтинговой фирмы или с кем-то ещё, она могла сойтись с кем угодно.

К примеру, как одна из основателей (совместно с Шоком и инженером Брайеном Юргеном) небольшой компьютерной консалтинговой фирмы, она не только работает с клиентами, но и не даёт компании разориться. Юрген мало приспособлен для общения с людьми, поэтому Терри служит связующим звеном между ним и Шоком. Помимо всего прочего, Терри старается помочь встречному, помня, как сама была тощим застенчивым подростком в младших классах незнакомой средней школы.

Её первая встреча с вампиром, который сделает её сородичем, произошла, когда она выходила из банка Эмерсона. Они с Шоком только что просили о ссуде, и встретившийся им на банковской парковке странный бородатый человек, заверил, что они её получат. Между тем, ссуда может не пойти Терри и Шоку на пользу, так как Терри почти наверняка потеряет работу учителя после становления, а затем и компания довольно быстро разорится.

У Терри, как и у Шока, много знакомых, но мало друзей. Почти все её немногочисленные друзья — её коллеги по школе. Остальные — либо деловые партнёры, либо завсегдатаи бара. Она проводит свободное время за чтением и подготовкой к урокам. Также она ведёт небольшое исследование и опубликовала несколько статей

в научных журналах. Если бы у неё было больше свободного времени, она занималась бы и другими вещами, но она постоянно занята компанией и преподаванием.

Ваша роль: Терри — человек, способный оказать поддержку, где бы она ни понадобилась. На самом деле она выступает в группе в той же роли, что и в компании — в качестве посредника и организатора. Как правило, она обращает проблему в шутку и ищет компромисс, как только обстановка разряжается. Она не раз была лидером, пусть даже в качестве серого кардинала, и может быстро заставить группу следовать в нужном ей направлении. Как и Шок, она быстро увидит преимущества нежизни и сможет быстро адаптироваться.

Внешность: Стройная привлекательная брюнетка, Терри почти всегда улыбается. Она, как и Шок, предпочитает некоторую небрежность во внешнем виде и часто проводит вместе с ним свободное время.

Примечания: Терри бегло говорит на французском, а её связи — среди представителей высокотехнологичных деловых кругов и членов школьного совета Денвера.

ВАМПИР™

Имя: Тереза Харпер
Игрок:
Хроника: Чуждый голод

Натура: Шут
Маска: Бонвиван
Клан: Гангрел

Поколение: 13
Убежище:
Концепция:

Атрибуты

Физические

Сила ●●○○○
Ловкость ●●●○○
Выносливость ●●●○○

Социальные

Обаяние ●●○○○
Манипулирование ●○○○○
Внешность ●●●○○

Ментальные

Восприятие ●●●○○
Интеллект науки ●●●●○
Сообразительность ●●●○○

Способности

Таланты

Актёрство ●○○○○
Бдительность ●○○○○
Атлетика ○○○○○
Драка ●○○○○
Уклонение ○○○○○
Эмпатия ○○○○○
Запугивание ○○○○○
Лидерство ●○○○○
Знание улиц ○○○○○
Хитрость ●○○○○

Навыки

Знание животных ●○○○○
Вождение ●●○○○
Этикет ●●○○○
Стрельба ●○○○○
Фехтование ○○○○○
Музыка ○○○○○
Ремонт ●●○○○
Безопасность ○○○○○
Скрытность ●○○○○
Выживание ○○○○○

Познания

Бюрократия ●○○○○
Компьютер ●●○○○
Финансы ○○○○○
Расследование ●●○○○
Правоведение ○○○○○
Языки ●○○○○
Медицина ●●●○○
Оккультизм ●○○○○
Политика ○○○○○
Наука Химия ●●●●○

Преимущества

Дисциплины

Превращение ●●●○○
Анимализм ●○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Дополнения

Ресурсы ●●●○○
Связи ●●○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Добродетели

Совесть ●●●●●
Самоконтроль ●●○○○
Смелость ●●●●○

Другие черты

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Человечность

● ● ● ● ● ● ● ● ● ○

Сила воли

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

□□□□□□□□□□

Здоровье

Синяки □
Задет -1 □
Сильно задет -2 □
Ранен -3 □
Тяжело ранен -4 □
Искалечен -5 □
Обездвижен □

Сражение

Оружие	Сложн.	Урон

Запас крови

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Опыт

Атрибуты: 7/5/3 Способности: 13/9/5 Дисциплины: 3 Дополнения: 5 Добродетели: 7 СО: 15 (7/5/2/1)

Арнольд Симпсон, Шок

Шок — типичная звезда футбольной команды колледжа… почти. У него не было сладкой жизни, какая должна быть по всеобщему мнению у выдающихся спортсменов. Вместо этого он провёл бóльшую часть своей юности на улицах, в драках, кражах и бегах от полиции. Его мать умерла, когда ему было пять, а у отца, складского рабочего, почти не оставалось времени для своего мальчика. Так что он рос на улице. Именно тогда он получил прозвище Шок, больше связанное с его способностью ускользать от полиции, а не от нападающего другой команды. В лучшем случае посредственный ученик, Шок мог бы бросить школу в старших классах, но не сделал этого, так как подружка убедила его вступить в футбольную команду. Они вскоре расстались, но Шок нашёл новую любовь — толпу, болеющую за него, когда он побеждал противника. Он остался в средней школе и поступил в Колорадский университет, где стал местной знаменитостью в качестве полузащитника и ядра обороны команды. Ему удалось выжать из Колорадского университета Боулдера учёную степень по истории, но полученная в конце сезона травма оставила его без предложений от профессиональных команд.

Шок подался в торговлю и стал третьей частью маленькой компьютерной компании, созданной Терезой Харпер. Он должен был принимать клиентов с распростёртыми объятиями и уклоняться от любых технических вопросов. В этом ему не было равных. Юность, проведённая на улицах Денвера, подарила ему способность вписываться почти в любое окружение и нечто вроде врождённого знания, чего хотят люди.

Шок шапочно знаком с Эмерсоном, поскольку они с Терри взяли в его банке коммерческую ссуду. Там он впервые увидел вампира, давшего ему становление. Бо-

родатый незнакомец подошёл к ним, когда они покидали банк, и сказал им, что они обязательно получат необходимый им заём. Они проигнорировали чудака, но ссуда действительно была получена.

У Шока есть знакомые, но мало друзей: и Терри — лучшая из них. Большинство его приятелей — это те, кого он подцепил в различных клубах, включая ряд его бывших любовниц, или другие завсегдатаи клубов, с кем он продолжает тусоваться и видеться. Остальные — в основном предприниматели, с которыми он познакомился благодаря компании. У Шока действительно нет других хобби, кроме хождения по барам и увиливания за девочками.

Ваша роль: По любым стандартам Шок туповат, о чём ему самому прекрасно известно, но ему не откажешь в определённой животной хитрости. Кроме того, его не особо заботит нравственность, так что он — второй основной кандидат (после Маркуса) на скорое убийство. Шок — главный гуляка в группе, и он наиболее корыстен. Однако он привык работать в команде и может предпринять шаги по обеспечению общего выживания, как лучший метод обеспечить собственное. Он может осознать свою вампирискую природу быстрее, чем остальные, поскольку большинство философских умозаключений находятся выше его понимания. Вероятно, Шок первым перейдёт на питание смертными людьми. Большинство проблем он либо игнорирует, либо надирает им задницы.

Внешность: Представьте Флеша Гордона из фильма. Шок выглядит грубее, а потому — менее привлекательным, но до некоторой степени он возмещает это умением носить и подбирать одежду.

Примечания: С уличных времён у Шока остались связи с главарями банд, скупщиками краденого и наркоторговцами. Его слава была заработана, когда Шок был звездой футбола, но немногие, кроме фанатов из Колорадского университета Буффало, узна́ют его.

ВАМПИР™

Имя: Арнольд Симпсон
Игрок:
Хроника: Чуждый голод

Натура: Мастер выживания
Маска: Бонвиван
Клан: Бруха

Поколение: 13
Убежище:
Концепция:

Атрибуты

Физические

Сила ●●●○○
Ловкость ●●●○○
Выносливость ●●●●○ крепкий

Социальные

Обаяние ●●●○○
Манипулирование ●●○○○
Внешность ●●●○○

Ментальные

Восприятие ●●○○○
Интеллект ●○○○○
Сообразительность ●●●○○

Способности

Таланты

Актёрство ○○○○○
Бдительность ○○○○○
Атлетика амер. футбол ●●●●○
Драка ●●●○○
Уклонение ●○○○○
Эмпатия ○○○○○
Запугивание ○○○○○
Лидерство ○○○○○
Знание улиц ●●●○○
Хитрость ●●○○○

Навыки

Знание животных ○○○○○
Вождение ●●○○○
Этикет ○○○○○
Стрельба ●●●○○
Фехтование ●○○○○
Музыка ○○○○○
Ремонт ●○○○○
Безопасность ○○○○○
Скрытность ●●○○○
Выживание ○○○○○

Познания

Бюрократия ●●○○○
Компьютер ○○○○○
Финансы ○○○○○
Расследование ○○○○○
Правоведение ○○○○○
Языки ○○○○○
Медицина ○○○○○
Оккультизм ●○○○○
Политика ○○○○○
Наука ○○○○○

Преимущества

Дисциплины

Стремительность ●○○○○
Могущество ●●○○○
Присутствие ●○○○○
○○○○○
○○○○○

Дополнения

Ресурсы ●○○○○
Связи ●●●○○
Слава ●○○○○
○○○○○
○○○○○

Добродетели

Совесть ●●○○○
Самоконтроль ●●●○○
Смелость ●●●●●

Другие черты

История ●●○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Человечность

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Сила воли

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

□□□□□□□□□□

Запас крови

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Здоровье

Синяки		☐
Задет	-1	☐
Сильно задет	-2	☐
Ранен	-3	☐
Тяжело ранен	-4	☐
Искалечен	-5	☐
Обездвижен		☐

Опыт

Сражение

Оружие	Сложн.	Урон

Атрибуты: 7/5/3 Способности: 13/9/5 Дисциплины: 3 Дополнения: 5 Добродетели: 7 СО: 15 (7/5/2/1)

Маркус Смит-Кернс

Маркус — основатель, директор и единственный сотрудник фирмы «Эс-Кей Импортс» (S-K Imports), занимающейся импортом в США японских научно-фантастических моделей. Он создал компанию после пятого увольнения из-за бесчисленных ссор со своим супервизором, на этот раз с должности продавца американской сети магазинов игрушек. Теперь Маркус зарабатывает достаточно денег в одиночку и выполняет бóльшую часть работы по телефону, встречаясь с продавцами и покупателями только по необходимости.

С остальной партией Маркуса связывает его подружка, Дженнифер Бингэм. Они познакомились несколько лет назад на Боулдерской ярмарке параномальных явлений и с тех пор достаточно регулярно встречаются. Дженнифер Бингэм, нью-эйджер из состоятельной семьи, знакома с Эмерсоном Уилкерширом многие годы, они росли вместе.

Маркус помнит, как видел давшего ему становление вампира на одном из тех ужасных официальных приёмов, на которые его таскала Дженнифер, где он провёл бóльшую часть ночи, болтая с Эмерсоном. Он и Эмерсон всё время провели вместе, несмотря на очевидное несходство между ними. Маркус отметил их взаимную любовь к театру, хотя сам он никогда не думал о сценической карьере.

У Маркуса множество друзей, включая его приятелей по играм и делового партнёра. Вдобавок, в окрестностях Боулдера у него есть достаточно обширная сеть друзей нео-язычников и нью-эйджеров. И, конечно же, Дженни. Впрочем, большинство знакомств довольно поверхностно. Маркус — интроверт и предпочитает уединение. Он любит читать (особенно фентези и фантастику) и входит в клуб любителей научной фантастики.

Ваша роль: Маркус — партийный мистик, бунтарь и экстремал. Он стал бы анархом, если бы попал в вампирское общество обычным путём. При его отыгрыше можно напустить чуть-чуть паранойи и ниспровержения авторитетов. Именно он может найти (возможно, за исключением Шока), что проще всего — оставить прошлую жизнь и уйти в подполье. Преимущества его нового состояния станут для него очевидными весьма быстро, и он захочет обучиться им. Если Маркус увидит, что остальные плохо приспособились к новому состоянию, он может встать во главе партии, хотя и будет чувствовать себя неуютно в роли лидера.

Внешность: Довольно крупный человек с несколько рассеянным взглядом. Он носит удобную одежду с тех пор, как начал работать по телефону. Он отпустил усы и частенько выглядит неряшливо.

Примечания: Маркус умеет говорить по-японски и у него есть связи среди местных нео-язычников. Значительная часть его денег связана с компанией, и если он будет вынужден забросить её, то Дополнение Ресурсы упадёт до 2.

ВАМПИР™

Имя: Маркус Смит-Кернс
Игрок:
Хроника: Чуждый голод

Натура: Одиночка
Маска: Бунтарь
Клан: Каитифф

Поколение: 13
Убежище:
Концепция:

Атрибуты

Физические

Сила ●●○○○
Ловкость (быстрый) ●●●●○
Выносливость ●●○○○

Социальные

Обаяние ●○○○○
Манипулирование ●●○○○
Внешность ●●○○○

Ментальные

Восприятие (настройка) ●●●●●
Интеллект ●●○○○
Сообразительность ●●●●○ (соображать на ходу)

Способности

Таланты

Актёрство ●●●○○
Бдительность ●●●○○
Атлетика ●○○○○
Драка ○○○○○
Уклонение ●●○○○
Эмпатия ○○○○○
Запугивание ○○○○○
Лидерство ○○○○○
Знание улиц ●○○○○
Хитрость ●●●○○

Навыки

Знание животных ○○○○○
Вождение ●●○○○
Этикет ○○○○○
Стрельба ●○○○○
Фехтование ○○○○○
Музыка ○○○○○
Ремонт ●●○○○
Безопасность ○○○○○
Скрытность ●●●○○
Выживание ●○○○○

Познания

Бюрократия ○○○○○
Компьютер ●○○○○
Финансы ●○○○○
Расследование ○○○○○
Правоведение ○○○○○
Языки ●○○○○
Медицина ○○○○○
Оккультизм (язычество) ●●●●○
Политика ○○○○○
Наука ○○○○○

Преимущества

Дисциплины

Прорицание ●●●○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Дополнения

Ресурсы ●●●○○
Связи ●●○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Добродетели

Совесть ●●●●○
Самоконтроль ●●○○○
Смелость ●●●●○

Другие черты

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Человечность

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

Сила воли

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

□□□□□□□□□□

Запас крови

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Здоровье

Синяки		☐
Задет	-1	☐
Сильно задет	-2	☐
Ранен	-3	☐
Тяжело ранен	-4	☐
Искалечен	-5	☐
Обездвижен		☐

Сражение

Оружие	Сложн.	Урон

Опыт

Атрибуты: 7/5/3 Способности: 13/9/5 Дисциплины: 3 Дополнения: 5 Добродетели: 7 СО: 15 (7/5/2/1)

Эмерсон Уилкершир III

Эмерсон, сын невероятно богатого Роджера Уилкершира, провёл бóльшую часть своей юности, пытаясь доказать себе, что способен добиться всего самостоятельно. Отказавшись от доставшейся ему жизни в роскоши, Эмерсон провёл юность в поиске и преодолении препятствий. Умелый наездник, как и его отец, он приобрёл славу лихого жокея, готового выжать из скакуна всё возможное, чтобы получить приз.

После окончания университета, Эмерсон занял у отца денег и, с помощью таких же состоятельных друзей, вложил в банковское дело, открыв небольшой общественный банк, который вскоре стал приносить значительную прибыль. Он отдал долг и с тех пор продолжает процветать. Сейчас он живёт в Чери-хиллс, богатом районе Денвера, а также держит в загородном ранчо лошадей. Его жизнь была на взлёте.

А затем вампир дал ему становление, и всё пошло прахом.

Эмерсон чувствует, что был избран вампиром, благодаря своему богатству и экономическим знаниям. Впервые он заметил существо, которое обратило его в нежить, на постановке «Ромео и Джульетты», данной любительским театром. Эмерсон играл отца Джульетты, а Моника Бельхёрст — саму героиню. Бородатый незнакомец подошёл к ним по окончанию представления, похвалил их актёрское мастерство, а также их энергию и талант. Он ушёл прежде, чем они успели ответить.

Роджер Уилкершир, отец Эмерсона, единственный живущий в окрестностях Денвера член семьи и единственный близкий родственник Эмерсона, оставшийся в живых. Отношения Эмерсона с отцом временами бывают бурными, но последние их встречи оказались весьма тёплыми.

У Эмерсона есть дворецкий Виндзор Мартин — квинтэссенция лакея, абсолютно преданного хозяи-

ну. В действительности, он настолько предан своему нанимателю, что хладнокровно примет превращение Эмерсона в нежить. Виндзор уверен, что даже нежить всё ещё нуждается в услугах лакея, которые может предоставить только хороший дворецкий.

Ваша роль: Эмерсон — стержневая ось партии. Он знаком со всеми хотя бы мельком, и его дом — наиболее подходящее место для первой штаб-квартиры партии, поскольку он велик и в нём есть все удобства, которые они только могут пожелать. Крайне амбициозный человек, Эмерсон — один из основных персонажей, которые попытаются собрать всех вместе, так как знает, что вместе будет проще иметь дело с неизвестным. Привыкший быть лидером, он наиболее вероятный кандидат на руководство партией. Тем не менее, он один из персонажей, по понятным причинам заинтересованных в сохранении старой жизни.

Внешность: Стройный и проворный мужчина, Эмерсон всегда одевается по последней деловой моде. «Франт» — вот слово, приходящее на ум при виде этого двадцатидевятилетнего одарённого предпринимателя.

Примечания: Эмерсон читает и говорит по-французски, играет на рояле и поёт. Стоит отметить, что бóльшую часть состояния Эмерсона нельзя быстро перевести в денежные активы, поэтому, если он будет вынужден уйти в подполье или симитировать свою смерть, он немедленно потеряет одну точку Ресурсов.

ВАМПИР™

Имя: Эмерсон Уилкершир
Игрок:
Хроника: Чуждый голод

Натура: Архитектор
Маска: Директор
Клан: Тореадор

Поколение: 13
Убежище:
Концепция:

Атрибуты

Физические

Сила ●○○○○
Ловкость ●●●○○
Выносливость ●●○○○

Социальные

Обаяние ●●●●○
Манипулирование ●●●○○
Внешность ●●●○○

Ментальные

Восприятие ●●○○○
Интеллект ●●●○○
Сообразительность ●●●○○
учтивость

Способности

Таланты

Актёрство ●●○○○
Бдительность ●○○○○
Атлетика ●●○○○
Драка ○○○○○
Уклонение ●○○○○
Эмпатия ○○○○○
Запугивание ○○○○○
Лидерство ○○○○○
Знание улиц ○○○○○
Хитрость ○○○○○

Навыки

Знание животных ●●●○○
Вождение ●○○○○
Этикет ●●○○○
Стрельба ○○○○○
Фехтование ○○○○○
Музыка ●●○○○
Ремонт ○○○○○
Безопасность ○○○○○
Скрытность ●●○○○
Выживание ○○○○○

Познания

Бюрократия ●●●○○
Компьютер ●●●○○
Финансы ●●●○○
Расследование ○○○○○
Правоведение ○○○○○
Языки ●○○○○
Медицина ○○○○○
Оккультизм ○○○○○
Политика ●●●○○
Наука ○○○○○

Преимущества

Дисциплины

Присутствие ●●●○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Дополнения

Ресурсы ●●●●○
Влияние ●○○○○
Слуги ●○○○○
○○○○○
○○○○○

Добродетели

Совесть ●●●●○
Самоконтроль ●●●●○
Смелость ●●●○○

Другие черты

Верховая езда ●●●○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Человечность

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

Сила воли

● ● ● ● ● ● ● ● ● ○

□□□□□□□□□□

Запас крови

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○

Здоровье

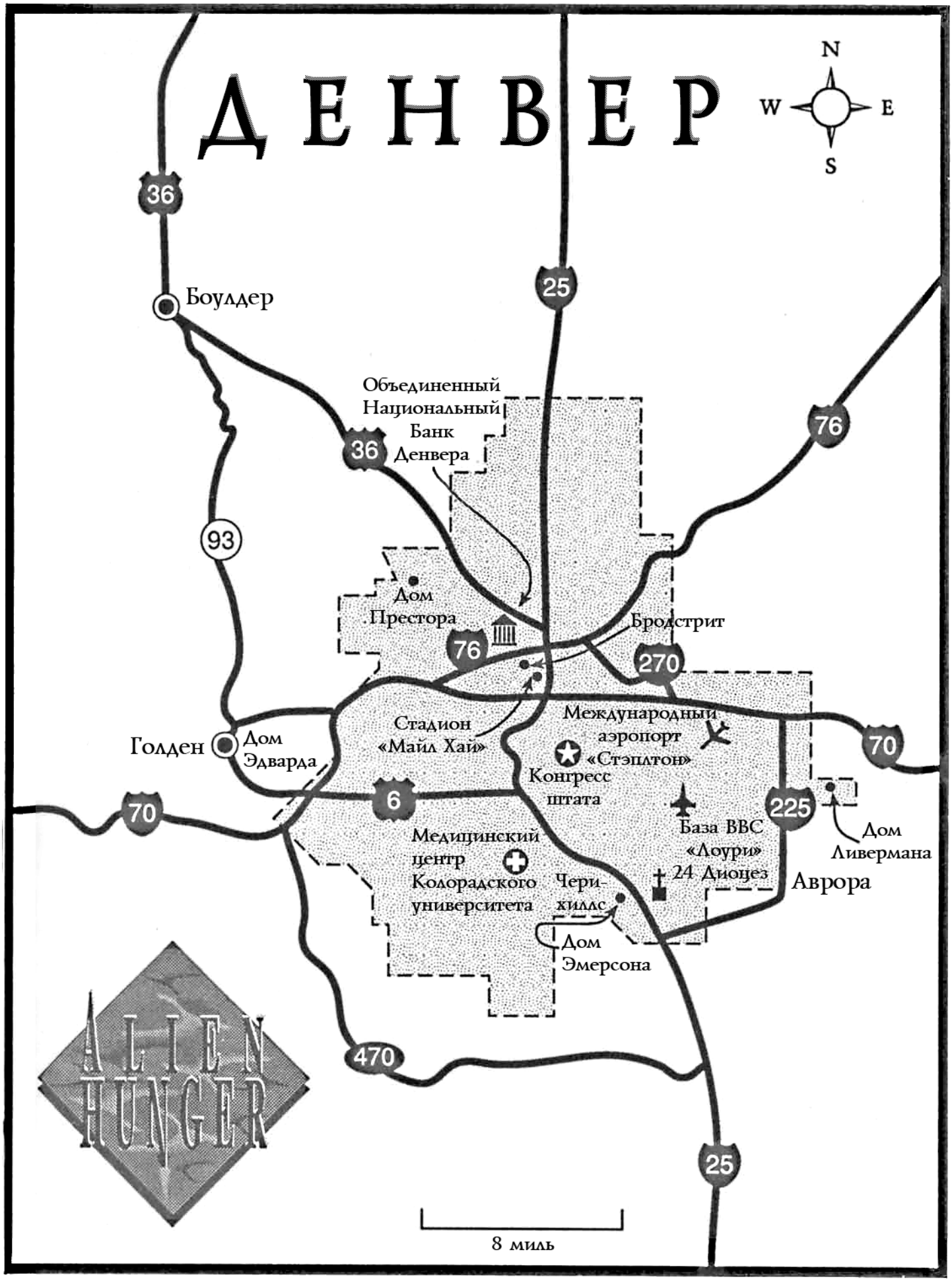
Синяки		☐
Задет	-1	☐
Сильно задет	-2	☐
Ранен	-3	☐
Тяжело ранен	-4	☐
Искалечен	-5	☐
Обездвижен		☐

Опыт

Сражение

Оружие	Сложн.	Урон

Атрибуты: 7/5/3 Способности: 13/9/5 Дисциплины: 3 Дополнения: 5 Добродетели: 7 СО: 15 (7/5/2/1)


ДЕНВЕР
N
W
E
S
36
Боулдер
25
Объединенный
Национальный
Банк
Денвера
36
76
93
Дом
Престора
76
Бродстрит
270
Стадион
«Майл Хай»
Международный
аэропорт
«Стэплтон»
Голден
Дом
Эдварда
Конгресс
штата
70
6
70
225
Дом
Ливермана
База ВВС
«Лоури»
24 Диоцез
Аврора
Медицинский
центр
Колорадского
университета
Чери-
хиллс
Дом
Эмерсона
ALIEN
HUNGER
470
25
8 миль

ALIEN HUNGER

A Taste of Blood
A Taste for Death

Вы вырваны из комфортабельной смертной жизни, брошены в кровавую смертельную западню, каждое мгновение своего существования вы стремитесь ухватиться за последнюю оставшуюся частичку человечности. И всё это под неустанные позывы внутреннего зверя.
На высоте мили, где воздух разрежен, древний гений уничтожен ещё более древним злом. Теперь вы одни: прошлую жизнь украли, а новая слишком ужасна. И надо всем довлеет чудовищная жажда.

Чуждый голод — это стартовый набор для Маскарада, с помощью которого можно начать играть уже через пять минут чтения правил. В него включены:

- Пять готовых персонажей с подробной историей и проработанной личностью;
- Информация о Денвере в мире готик-панка;
- Законченное приключение, ведущее рассказчика и игроков через превращение из человека в вампира, в котором они познают истинную сущность страха.

WHITE WOLF
A Renaissance in Games
4153 Indian Manor Dr. • Stone Mtn. GA 30083

Daryl Hark

Digitally signed by Daryl Hark
DN: cn=Daryl Hark, o=Drujah Inc., c=US
Date: 2003.10.2 6 05:11:59 -05'00'

ISBN 1-56504-015-5
WW 2100 $10.00
0 99379 02100 6